AGB-A3AP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

YOSHI'S ISLAND™
SUPER MARIO ADVANCE™3

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

Art.-Nr. 1520984 M - 09.04/Ing. [0404/EU6/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbeheret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the YOSHI'S ISLAND™: SUPER MARIO ADVANCE™ 3 Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu YOSHI'S ISLAND™: SUPER MARIO ADVANCE™ 3 pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Leggi attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal tuo nuovo gioco. Successivamente conservalo per consultazioni future.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 1983 – 2002 NINTENDO.
© 2002 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

CONTENTS

YOSHI'S ISLAND™

Using Sleep Mode	5
Our Story	6
Controls	7
Getting Started	8
Playing the Game	9
Yoshi's Abilities	12
The Goal & Your Score	13
Special Items	14

• YOSHI'S ISLAND is a one-player game.

MARIO BROS.™

Game Select	15
Controls	16
MARIO BROS. BATTLE	
Getting Started	17
Playing the Game	18
Game Screen	19
Using the Garbage Can	20
MARIO BROS. CLASSIC	
Playing the Game	21

• MARIO BROS. BATTLE is for two to four players.
• MARIO BROS. CLASSIC is for one to four players.

Shared Controls

• Resetting the Game

Press and hold START, SELECT, and the A and B Buttons simultaneously to reset the game at any time.

• Erasing Game Data

When switching on the console, press and hold START, SELECT and the A, B, L and R Buttons simultaneously to erase all game data. To erase your data, choose YES on the screen that appears after pressing the buttons. However remember, if you erase all data, all of your progress will be lost, and cannot be recovered, so always be careful when choosing to erase data.

Using Sleep Mode

This game features two different SLEEP MODES. SLEEP MODE is a special battery-conserving mode that allows you to leave your Game Boy Advance turned ON without displaying anything on screen. You can pause your game, put in SLEEP MODE, and later resume playing from exactly where you paused.

1 Options Screen Settings

To choose SLEEP MODE settings, press Right on the ✚ Control Pad in the CHOOSE A GAME Screen to get to the OPTIONS Screen. In the **Options Screen** you can access different options, including language selection and SLEEP MODE settings.

ABOUT SLEEP MODE

To deactivate SLEEP MODE, simultaneously press and hold SELECT and the L and R Buttons.

BASIC SLEEP MODE

Turning BASIC SLEEP ON allows you to activate SLEEP MODE by pressing and holding SELECT and the L and R Buttons at anytime. Turn it ON by selecting YES and then pressing the A Button. Confirm whether or not you want to activate BASIC SLEEP and press the A Button to confirm.

AUTO SLEEP MODE

Turn AUTO SLEEP ON to automatically activate SLEEP MODE if you do not press any buttons for one minute. Turn it ON by selecting YES and then pressing the A Button. Confirm whether or not you want to activate AUTO SLEEP and press the A Button to confirm.
Simultaneously pressing and holding SELECT and the L and R Buttons can deactivate both BASIC SLEEP and AUTO SLEEP.

CHOOSE A LANGUAGE

In the CHOOSE A LANGUAGE Screen you can select your preferred language.

2 Pause Screen Activation

It is possible to activate SLEEP MODE from the **Pause Screen** in YOSHI'S ISLAND. Press START while playing to view the **Pause Screen.** Use the ✚ Control Pad to select SLEEP, then press the A Button. Verify whether or not you want to activate SLEEP MODE and press the A Button to confirm.
To deactivate SLEEP MODE, simultaneously press and hold SELECT and the L and R Buttons. Then choose CONTINUE and press START or the A or B Button to continue playing

NOTE: Even when the game is in SLEEP MODE, it still uses battery power. Take care to make sure your batteries don't run out.

YOSHI'S ISLAND

Our Story

This is a story about Baby Mario and Yoshi...
A story that took place a long, long time ago.

A stork hurries across the dusky, pre-dawn sky. In his bill, he carries a pair of brothers. Suddenly, a shadow appears in a gap between the clouds and races toward the stork with blinding speed.

"SCRREEECH!!!
THE BABIES ARE MINE!"

Snatching only one baby, the creature vanishes into the darkness from whence it came.
The second baby falls undetected toward the open sea...

"OH, NO...!"

The kidnapper is named Kamek, an evil Magikoopa from the Koopa Kingdom. Having divined last night that two babies born this day will bring disaster to the Koopa family, he arranged for an early morning ambush. On returning to his castle, Kamek realises that he missed one of the babies. He orders his toadies:

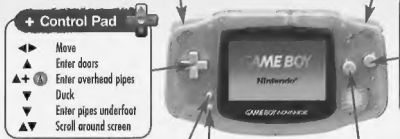
"Go forth and find the other baby!! Don't let his parents get him back! Ever!!"

However, the second baby does not fall into the sea after all... It lands safely on Yoshi's back! Immediately afterwards, a map falls from the sky!!

This paradise is Yoshi's Island. And on this island live lots of different Yoshis. These Yoshis are naturally laid-back and relaxed, but the baby's arrival is a calamity, and everyone goes into a state of panic. As the Yoshis frantically yell over each other, the baby insistently points at something.

Yes! The baby can sense his brother's location. All the Yoshis quickly agree to help carry the baby to its destination by using a relay system not unlike the old pony express. The Green Yoshi draws first honours. With the young baby on his back, he sets out in the direction the baby is pointing...

Controls



L Button L

Cursor Lock
Press to lock the aiming cursor when throwing eggs. (Press a second time to unlock the cursor.)

R Button R

Throw Eggs
Press once to activate the aiming cursor. (Press Down on the ✚ Control Pad or the B Button to deactivate.)
PATIENT style: Press the R Button a second time to throw an egg.
HASTY style: Release the R Button to throw an egg.

✚ Control Pad

◀▶ Move
▲ Enter doors
▲+ A Enter overhead pipes
▼ Duck
▼ Enter pipes underfoot
▲▼ Scroll around screen

A Button A

Jump
Press and Hold the A Button to float in the air briefly.

Ground Pound
While in the air, press Down on the ✚ Control Pad to pound the ground!

START START

Pause game and view the **Pause Screen.** (See page 10 for details.)

B Button B

Stick out tongue (Eat)
Press Up on the ✚ Control Pad to aim up!

After grabbing an enemy...

• **Make Eggs**
Press Down on the ✚ Control Pad to lay an egg.

• **Spit Out**
Press the B Button again to spit out the enemy.

• **Special Attack**
If Yoshi has grabbed a watermelon, he can do a special attack. (See page 12 for details.)

SELECT SELECT

View the **Status Screen.** (See page 14 for details.)

Getting Started

1 Get Ready to Play!

Insert your Game Pak into your Game Box Advance and turn the power ON. On the **Title Screen**, choose SINGLE PLAYER game and press START. On the CHOOSE A GAME Screen, choose YOSHI'S ISLAND. YOSHI'S ISLAND is a one-player game.

2 Choose a File

Press START on the YOSHI'S ISLAND **Title Screen** to view the FILE MENU. Use the ✚ Control Pad to choose a file and press the A Button to confirm. (The B Button will return you to the CHOOSE A GAME screen.)

Start a new game.

Continue a saved game.

Copy a saved game to an empty save file. You can't copy data if you don't have any empty files.

Delete saved data. Once deleted, saved data cannot be recovered.

Go back to the previous screen.

This game features an auto-save function. (See page 13 for details.)

3 The Stage-Select Screen

YOSHI'S ISLAND has six worlds, and each world contains eight stages. On the **Stage Select Screen**, move the cursor to any available stage and press the A Button to enter.

Stages 1-8 Graphics for stages that haven't been cleared appear in black and white. Once a graphic is cleared, the panel appears in colour. You can play through the stages you've cleared as many times as you like. Enemy bosses await in stages four and eight of each world.

SCORE This allows you to see the highest scores for each stage and world.

Aiming Cursor Setting Choose this to set your egg-throwing target cursor to either the PATIENT or HASTY style.

? When you clear certain objectives, panels will appear in this area. You'll just have to wait to see what they are!

WORLDS 1-6 Use the ✚ Control Pad to select this tab, then press the A Button to display the stages for the world you've selected.

Press the L or R Button to scroll around the stage map.

Playing the Game

1 Clearing Stages

To clear a stage, negotiate your way through the level, jump through the GOAL! Ring and hand Baby Mario to the next Yoshi.

2 Star Power

When this number reaches zero…

If you get hit by an enemy and take damage, Baby Mario will fall off of Yoshi's back. When this happens, the power of the stars will protect Baby Mario for a short while. A timer appears to show just how long this protection lasts. If the counter reaches zero, Baby Mario will be swept away by Komek's toadies. Try to get Baby Mario back on Yoshi's back before time runs out!

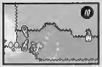
Stars

Star power is set to ten whenever you start a stage, but that number goes up by one for each star that Yoshi grabs in the stage. The power can increase to a maximum of 30. Even if you take damage and the number falls, it will automatically be set to ten again after you get Baby Mario back.

Helpful Techniques

If Baby Mario floats too high in the sky for you to grab him, you can hit him with an egg to bring him back down. You can also grab him with your tongue. Press Up on the ✚ Control Pad and press the B Button to shoot your tongue upward.

3 The Middle Ring



Midway through each stage is a ring of stars called the Middle Ring. Once you get through this ring, you will restart the stage from nearby if you fail before completing the stage. Also, as you pass through it, your star power will be increased by ten.
If you fail and get the GAME OVER message, you will have to restart the stage from the beginning.

4 The Pause Screen

Anytime you press START while in one of the stages, you can view the **Pause Screen**. Use the ✚ Control Pad to make a selection and press the A Button to confirm.

CONTINUE
Continue playing your game.

RETURN TO MAP
Leave the stage and return to the **Stage Select Screen** to choose a new one. (Stages you haven't cleared won't be displayed.)

SLEEP
This activates SLEEP MODE. To deactivate SLEEP MODE, simply press SELECT and the L and R Buttons simultaneously. See page 5 for details about SLEEP MODE.

5 Basic Items

Coins
You'll find coins all over the place. Collect 100 of them to get a 1-Up.

Red COINS
There are 20 red coins hidden in each stage. If you get all of them before you reach the goal, it will dramatically affect your score. And, they also get added to your coin count.

Special Flowers
There are five flowers in each stage. Collect all of them for a 1-Up. Flowers are worth a lot of points, too.

Eggs (Carry up to Six)
Yoshi can carry up to six eggs at a time. You can swallow enemies to make eggs, or you can get eggs by hitting certain blocks. When you use any egg other than a green one, an item will appear.

Yellow Egg	Red Egg	Flashing Egg
Coin	Two Stars	Red Coin

6 Switches and Things

There are Switches and similar items in the stages. If you can't use them all properly, you may not be able to get past them...

Message Blocks
Hit them from below to get helpful hints.

Switches
Step on these to reveal hidden objects and cause other special things to happen.

Winged Clouds
When you hit these with eggs, stars or coins will pop out. Or something else might happen...

Arrow Clouds
Hit these with eggs and the eggs you throw will ricochet in the direction the arrow is pointing.

Pipes
Pipes Overhead
Pipes Underfoot
When you come across pipes underfoot, press Down on the ✚ Control Pad to enter them. If you happen to find an overhead pipe, press Up on the ✚ Control Pad and the A Button to enter it.

Keys and Doors
Find the key!
In the different stages you may see locked doors with keyholes, keys for these doors will be hidden somewhere nearby. Find the key, then stand in front of the door and press Up on the ✚ Control Pad to enter. You can enter normal doors that you find in a stage in the exact same manner.

7 MINI BATTLES

When you find a key and enter a locked door, a MINI BATTLE will begin. By defeating your enemy in the MINI BATTLE, you can win special items or extra lives.

Throwing Balloons (THROW)
Press the buttons in the order shown on-screen to pass the balloon to your opponent. Whoever is holding the balloon when it bursts loses.

Popping Balloons (POPPING)
Press Down on the ✚ Control Pad while jumping to do Ground Pounds. Pop as many balloons as you can. Whoever finds the ★ first wins.

Watermelon Seed Spitting Contest (SEED SPIT)
Eat the watermelons and press the B Button to spit out the seeds at your opponent. Reduce your enemy's power meter to zero in order to win.

Gather Coins (COINS)
Collect as many of the falling coins as you can within the time limit. Whoever collects the most coins wins.

Yoshi's Abilities

1 Watermelons & Special Attacks

You may find watermelons in some of the stages you explore. They generally come in one of three glorious colours. If Yoshi grabs a watermelon with his tongue, he will make use of a special power when you press the B Button.

Green Watermelon

Spit Seeds

Red Watermelon

Spit Fire

Blue Watermelon

Spit Ice

2 Super Stars & Superstar Mario

If you grab a Super Star in any of the stages, Baby Mario will power up and become invincible for a while. When he's powered-up, Baby Mario can do a great deal of damage to all enemies. The controls change when you control Superstar Mario.

B Dash

B + ↓ Climb Walls (Hold)

A Float (Hold)

3 Metamorphoses

Touch a morph bubble to cause Yoshi to briefly transform into the item in the bubble. Some of these items have special capabilities.

Helicopter
Use the ✚ Control Pad to fly around.

Car
Press the A or B Button to tiptoe.

Submarine
Press the A or B Button to shoot a torpedo.

Train
Press the A or B Button to dash.

Mole Tank
Use the ✚ Control Pad to drive all over the place.

Before transforming back into Yoshi, touch the Yoshi Block and call Baby Mario back to you.

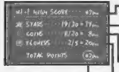
The Goal & Your Score

1 The Goals & Your Score

At the end of every stage there is a goal ring. If Yoshi can get past it the stage will be considered as cleared. Cleared stages and scores are automatically saved using the auto-save feature.

2 The Scoreboard

Once you reach the goal, a scoreboard will be displayed, which will tally up your score for that stage. To view your current score midway through a stage, press SELECT to switch to the **Status Screen**. (See page 14 for details.)



HIGH SCORE on the Current Stage

STARS when reaching the Goal (30 Max)

Red COINS (20 Max)

Special FLOWERS (10 points each; 50 Max)

TOTAL POINTS

Points on the Listed Stage

TOTAL POINTS in the Listed World

Prizes in the Listed World (5 Max)

Shoot for 100 points!

3 BONUS CHALLENGES

On the goal ring, you will see as a flower icon for every flower that you found in the stage. If the ring stops on a flower icon, you will get to play a BONUS CHALLENGE where you may also receive a special item or a 1-UP!

Flip Cards (FLIP)
Flip the cards and receive the items shown on the other side. If a card has Kamek on it, you lose all the items you collected before.

Scratch & Match (SCRATCH)
Rub off any three spots. You'll receive 1-UPs according to the number of Mario faces you uncover.

Slot Machine (SLOT)
Press the A Button to stop the drums. If you match up pictures, you could get a 1-UP, a 2-UP, a 3-UP, or even a 5-UP!

There are other BONUS CHALLENGES for you to look forward to! Can you find them?

1 The Status Screen

Press SELECT while in any stage to view the **Status Screen**. Check the **Status Screen** when you want to view your current score, or when you need special items. Press SELECT a second time to close the **Status Screen** and resume playing.

You can use special items you've earned in BONUS CHALLENGES and MINI BATTLES anywhere you like, except during boss battles. To use a special item, select the one you'd like to use on the **Status Screen** and press the A Button to use it.

- Total Points in the Current World
- HIGH SCORE in the Current Stage
- TOTAL POINTS
- Special Items — Up to four are displayed, but you can carry up to 27.
- Current STARS
- Coins Collected
- Remaining Yoshis

2 Special Items

10-Point Star
Increase your star power by 10.

Winged Cloud Maker
Change all the enemies on the screen into Winged Clouds.

20-Point Star
Increase your star power by 20.

Magnifying Glass
See where all the red coins are in the current stage.

Anytime Egg
Give Yoshi a full supply of six eggs.

Super Green Watermelon
Place a green watermelon in Yoshi's mouth, allowing him to spit seeds.

Anywhere POW
Turn all the enemies on the screen into stars.

Super Red Watermelon
Place a red watermelon in Yoshi's mouth, allowing him to breathe fire.

Super Blue Watermelon
Place a blue watermelon in Yoshi's mouth, allowing him to freeze enemies.

Game Select

Before Beginning

One to four people can play MARIO BROS. CLASSIC, while two, three, or four players can go head-to-head in MARIO BROS. BATTLE.

MARIO BROS. CLASSIC

- If you are playing single-player MARIO BROS. CLASSIC game, you need only one Game Pak.

- If you are playing MARIO BROS. CLASSIC with two or more people, you will need the correct number of Game Link cables and a Game Pak for each player.

MARIO BROS. BATTLE

Single-Pak

- To play MARIO BROS. BATTLE, you need the correct number of Game Boy Advance Game Link cables and either a single Game Pak or a Game Pak for each player.

Multi-Pak

- **Playing with multiple Game Paks means there will be no loading time.**
- **Game play is identical in both Single-Pak and Multi-Pak MARIO BROS. BATTLE.**

*You can use this Game Pak together with SUPER MARIO ADVANCE™ or SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE™2.

Controls

L Button L

- Move the screen up and down (depending on Mario's location).

+ Control Pad

- Move with ◄ and ►.
- Press ▼ to duck.
- Press and hold ▼ to build up energy for a power jump.

R Button R

- Dash.

A Button A

- Jump.

B Button B

- Pick up items or rival players.
- Dash.

START START

- Pause.
- Begin playing.

Getting Started

1 Single-Pak

Player 1

(The player with the Game Pak)

- Insert the Game Pak into your Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- From the **Title Screen**, select MULTIPLAYER and press START. The game system will then check the cable connections.
- After this is completed, press START when instructed to on-screen.
- Next, select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options (the number of coins each player has at the start of a game). Use ▲ and ▼ to select a menu item and ◄ and ► to change the settings.
- Player one must press the A Button to send the game settings to the other players' game systems.

*Mario runs across the game screens while game data is being loaded. The loading process is finished when Mario reaches the right-hand side of the screen.

*When playing with Game Boy Advance Game Link cables, turn all game system Power Switches OFF before inserting the cables. For more information on linking with the Game Boy Advance Game Link cables, see chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play".

Other Players

- While Player 1's game system is checking the cable connections, the GAME BOY logo will appear on all other connected game systems.
- After Player 1 presses START, a flashing NINTENDO logo appears on all other connected game systems. This signals that game data is being loaded.

Each player's Mario appears on-screen while the game is loading. The Mario you see is the colour of the Mario you will control in-game.

If an ERROR message appears, turn all of the Power Switches OFF, check the cable connections, and begin the game setup again.

2 Multi-Pak Battle

Multi-Pak game play is the same as Single-Pak game play, but there are no loading times.

Player 1

(The player with the small purple connector inserted into his or her game system.)

- Insert the Game Pak into the Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- On the **Title Screen**, select MULTIPLAYER and press START to bring up the **Multiplayer Screen**.
- Press START again to bring up the **Game Select Screen**. Choose BATTLE on this screen.
- Now, select the game LEVEL and set the FIREBALL and HANDICAP options (the number of coins each player has at the start of a game).
- Press ▲ or ▼ to select a menu item and ◄ or ► to change the settings.
- When you press the A Button, a different-coloured Mario will appear for each player. Press START to begin the game.

Other Players

- After turning your game systems ON, choose MULTIPLAYER on the **Title Screen**. The other players will then wait while Player 1 sets the game up.
- After Player 1 presses START, a different-coloured Mario will be displayed for each player. Press START to begin the game.

When playing Multi-Pak Link, make sure all of the Power Switches are turned OFF before inserting the Game Boy Advance Game Link cable or cables.

Playing the Game

1 Winning

Grab the Coins!

- The first player to collect five coins wins.
- A coin comes out of one of the pipes at the top of the game screen each time an enemy character is defeated. To flip enemies over, jump up and hit the floor beneath them. Once they're on their backs, kick them off the screen to get rid of them.
- If all players but one are knocked out before 5 coins are collected, then the last player standing is the winner.

2 Mario Moves

- If you bump your rivals from underneath, they'll be stunned and unable to move for a few seconds.
- If you've been stunned, press the A Button repeatedly to recover.
- Jump on top of a rival Mario and press the B Button to pick him up. Press the B Button again to throw the other player at enemies or even into the garbage can.
- If someone picks you up, press ◄ or ► repeatedly to escape.
- You can jump up and hit the bottom of the POW Block to stun all of your rivals at once. Pick up and carry the POW Block by jumping on top of it and pressing the B Button.

Game Screen

1 Check the Game Screen

Game Play

The number of coins collected by each player is displayed during game play.

- If you press START during game play and choose START OVER, the game will begin again from round one.

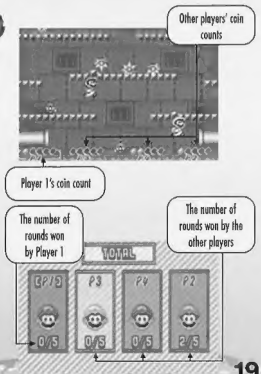
After a Round

YOU WIN or YOU LOSE appears after each round.

Total Results

The total number of victories for each player appears between rounds.

- Press START on this screen to begin the next battle.
- The first player to win five rounds wins the game.



2 Enemy Profiles

Spinys These are the first enemies you'll meet. You just flip them over and then kick them off the screen. Be careful, though – they'll get back up after a few seconds, and they'll be faster than before.

Fireballs If your timing is good, you'll be able to hit the floor beneath them just as they land to put them out of action.

Freezys If you don't knock this guy out quick, he'll freeze the floors and send you sliding away.

Fighter Fighter Flies can be stunned only when they land on the floor. Good timing is essential to getting rid of these flying pests.

Crabs Crabs are pretty tough customers, so you'll need to bump them twice to stun them. They're a lot faster than the Spinys, too.

Using the Garbage can

Use It Well, and Use It often

When you are playing Two-Player VS., a garbage can rests on the bottom level in the game. Use it well, for it can sometimes be the key to victory.

- If you pick up your rival and carry him or her to the garbage can, the lid will open and you can throw that player inside. It will automatically close and keep that opponent out of action for a while.
- If you're in the garbage can, you'll have to wait a few seconds until the lid opens again. When it opens, jump out and rejoin the game.
- Being trapped in the garbage gives your rival's a chance to grab some coins, but you'll receive a special item that might help you turn the tables on them!
- If your opponent is standing on top of the can and you're trapped inside, use the Super Jump to knock him or her off and escape.
- You will receive a random item when you jump or are thrown into the garbage can.

*The garbage can holds four different types of items. One of these, the egg, contains one of three additional items. You never know what you'll get, so don't forget the garbage can when planning your game strategy.

Playing the Game

1 Single Player

- Insert the Game Pak into your Game Boy Advance game system and turn the Power Switch ON. Select SINGLE PLAYER on the **Title Screen** and press START to move to the **Game Select Screen**. Select MARIO BROS., then press the A Button or START to confirm your choice.
- Bump the enemies from below to tip them over. Once they've been flipped, kick them off the screen and out of the game. Defeat **all** of the enemies to clear that level.

2 Playing with Two to Four Players

Player 1

(The player with the small, purple connector inserted into his or her game system.)

- Insert the Game Pak into the Game Boy Advance and turn the Power Switch ON.
- Select MULTIPLAYER and press START.
- Press START on the **Title Screen** to move to the **Game Select Screen**. Select CLASSIC, and then press the A Button or START to confirm.
- A different-coloured Mario appears for each player on the **Title Screen**. Press START to begin the game.

Other Players

- Turn all Power Switches ON and select MULTIPLAYER.
- Once player one presses START, each player's Mario appears on his or her game screen. The Mario you see is the colour of the Mario you will control in-game.

When playing with two or more players, cooperation is important to clearing stages.

***This game requires multiple Game Paks. When playing with two or more players, you will need one Game Pak per player. You can also use SUPER MARIO ADVANCE and SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 Game Paks.**

Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: ..... **One per player**

Game Paks – Multi Game Pak play: ..... **One per player**
– 1 Game Pak play: ..... **One Game Pak**

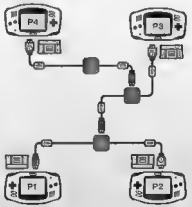
Game Boy Advance Game Link cables: ..... **Two players: One cable**
..... **Three players: Two cables**
..... **Four players: Three cables**

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.
2. Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.
3. Turn the Power Switch on each game system ON.
4. Now, follow the instructions for Multi Game Pak play

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.
- The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.



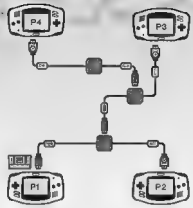
Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.
2. Connect the Game Link cables.
3. Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).
4. Turn each system's Power Switch ON.
5. Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.

- When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.



Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
- When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
- When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
- When more than four Game Boy Advance game systems are linked.
- When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
- When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).

INHALT

YOSHI'S ISLAND™

Der STANDBY-Modus	**25**
Die Geschichte	**26**
Steuerung	**27**
Zu Beginn	**28**
Und so wird gespielt!	**29**
Yoshis Fähigkeiten	**32**
Ziel und Score	**33**
Spezial-Items	**34**

MARIO BROS.™

Spielauswahl	**35**
Steuerung	**36**
MARIO BROS. BATTLE	
Battle-Modus starten	**37**
Battle-Modus spielen	**38**
Spielbildschirm	**39**
Über die Nützlichkeit von Mülltonnen	**40**
MARIO BROS. CLASSIC	
Und so läuft's	**41**

- YOSHI'S ISLAND ist ein Spiel für einen Spieler.
- MARIO BROS. BATTLE ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler.
- MARIO BROS. CLASSIC ist ein Spiel für ein bis vier Spieler.

Allgemeine Hinweise zur Steuerung

• Neustart

Halte START, SELECT und die A- und B-Knöpfe gleichzeitig gedrückt, um das Spiel jederzeit neu zu starten.

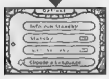
• Spieldaten löschen

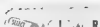
Wenn du alle Spielstände auf einmal löschen möchtest, halte beim Einschalten SELECT, START, die L- und R-Tasten und die A- und B-Knöpfe gleichzeitig gedrückt. So rufst du den **Reset-Bildschirm** auf (ERASE ALL SAVED DATA?). Wähle dort Ja (YES) und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs, um alle gespeicherten Daten zu löschen. Aber bedenke, dass einmal gelöschte Daten unwiderruflich verloren sind!!!

Der STANDBY-Modus

Dieses Spiel stellt zwei unterschiedliche STANDBY-Modi zur Verfügung. Im STANDBY-Modus wird der Bildschirm deaktiviert, um Energie zu sparen, während dein Game Boy Advance eingeschaltet ist. So kannst du dein Spiel unterbrechen und später von derselben Stelle aus weiterspielen, ohne Energie zu verschwenden.

1 Einstellung der Optionen (OPTIONS)





Drücke im **Spielauswahlmenü** (CHOOSE A GAME) auf dem ✚ Steuerkreuz nach rechts, um das **Optionsmenü** (OPTIONS) aufzurufen. Von diesem Menü aus gelangst du entweder in die **Sprachauswahl** (CHOOSE A LANGUAGE) oder du kannst einen oder beide STANDBY-Modi aktivieren.

INFO ZUM STANDBY

Halte gleichzeitig SELECT und die L- und R-Tasten gedrückt, um den STANDBY-Modus wieder auszuschalten.

STANDBY

Wähle STANDBY an und drücke den A-Knopf, um das STANDBY-Menü zu öffnen. Wähle dort JA und drücke den A-Knopf zur Bestätigung, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, in dem du ein weiteres Mal JA anwählst und durch Drücken des A-Knopfs deine Wahl bestätigst. Somit ist der STANDBY-Modus aktiviert, also AN. Nun kannst du jederzeit den Bildschirm deaktivieren, indem du gleichzeitig SELECT und die L- und R-Tasten gedrückt hältst.

AUTO-STANDBY

Ist das AUTO STANDBY aktiviert, also AN, wird der Bildschirm automatisch deaktiviert, sobald eine Minute lang keine Knöpfe oder Tasten gedrückt wurden.
Wähle AUTO-STANDBY an und drücke den A-Knopf, um das AUTO-STANDBY-Menü zu öffnen. Wähle dort JA und drücke den A-Knopf zur Bestätigung, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen, in dem du ein weiteres Mal JA anwählst und durch Drücken des A-Knopfs deine Wahl bestätigst.

SPRACHAUSWAHL (CHOOSE A LANGUAGE)

Wähle **Sprachauswahl** (CHOOSE A LANGUAGE) an und drücke den A-Knopf, um in die Liste der verfügbaren Sprachen zu gelangen und dort die entsprechende Sprache mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes auszuwählen. Bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

2 Aktivieren des STANDBY-Modus im Pausenmenü

Es ist auch möglich, den STANDBY-Modus im **Pausenmenü** von YOSHI'S ISLAND zu aktivieren. Rufe während des Spiels das **Pausenmenü** auf, indem du START drückst. Wähle dort mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes STANDBY an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Wähle im folgenden Bildschirm JA an und drücke den A-Knopf, um den STANDBY auszuschalten. Ein weiteres Mal musst du daraufhin JA anwählen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigen, wenn du ihn wirklich einschalten willst. Willst du das STANDBY wieder ausschalten, dann halte gleichzeitig SELECT und die L- und R-Tasten gedrückt.

Du kannst daraufhin weiterspielen, indem du FORTSETZEN anwählst und entweder START oder den A-Knopf zur Bestätigung drückst.

ANMERKUNG: Auch im STANDBY-Modus wird Strom verbraucht. Achte also immer darauf, dass die Batterien noch über ausreichend Energie verfügen, wenn du keine Spieldaten verlieren möchtest.

YOSHI´S ISLAND

Die Geschichte

Vor langer Zeit trug sich eine Geschichte zu, die von Baby Mario und den Yoshis handelt.

Ein Kurier-Storch, Güterklasse 1, trägt zwei zappelnde Bündel frühmorgens durch den dunklen Himmel. Da knallt plötzlich ein Schatten durch Wolken und Schallmauer und rast auf den Storch zu.

"HER MIT DEN BABYS!!! ZOOOOOOOM!!!"

Im Vorbeiflug schnappt sich die seltsame Kreatur ein Baby und zischt damit ab. Bei dem Angriff verliert der Storch auch das andere Kind und es fällt in bodenlose Tiefe mitten auf die offene See zu...

"OHJEMINE!!!"

Der Kidnapper ist kein anderer als Kamek, ein fieser Magikoopa aus dem Koopa Königreich! Er hatte in der Nacht davor in die Zukunft gesehen und erfuhr von der Geburt zweier Kinder, die der Familie der Koopa großes Unglück bringen würden. Deshalb zog er am nächsten Morgen aus, die Kinder zu rauben. Erst im Schloss merkt Kamek, dass er nur ein Baby erwischt hat. Er schickt sofort seine Helfershelfer los mit den Worten:

"LOS! SUCHT DAS ANDERE BABY!!! DIE BÄLGER DÜRFEN NIEMALS IHRE ELTERN ERREICHEN! NIEMALS NICHT!!!"

Zur gleichen Zeit plumpst das andere Baby doch nicht ins Meer... sondern sicher auf den Rücken eines verdutzten Yoshis! Und kurz danach landet auch noch eine Karte neben den beiden auf dem Boden!!!

Der Name dieses Inselparadieses ist Yoshi's Island und auf dieser Insel leben ganz viele unterschiedliche Yoshis. Diese Yoshis sind von Natur aus friedlich und entspannt, doch seit ihnen fast das Baby auf den Kopf gefallen wäre, sind sie in heller Aufruhr. Noch während die Yoshis aufgeregt durcheinanderreden, zeigt das Baby plötzlich in eine bestimmte Richtung.

Tatsächlich! Das Baby kann den Aufenthaltsort seines Brüderchens spüren! Alle Yoshis einigen sich schnell darauf, dem Baby zu helfen und es abwechselnd wie bei einem Staffellauf zu seinem Ziel zu tragen. Der grüne Yoshi gewinnt das Strohhalmziehen und darf anfangen. Mit dem kleinen Baby huckepack macht er sich auf den Weg in die Richtung, die das Baby ihm zeigt.

Steuerung

L-Taste (L)

Fadenkreuz-Stopper
Drücken, um das Fadenkreuz beim Eierschießen anzuhalten (Erneut drücken, um das Fadenkreuz wieder zu bewegen)

R-Taste (R)

Eierschuss
Drücken, um das Fadenkreuz zu aktivieren (Drücke das ✚ Steuerkreuz nach unten oder drücke den B-Knopf, um es zu deaktivieren.)

NEWCOMER-Modus: Drücke die R-Taste ein weiteres Mal, um das Ei abzuschießen. EXPERTE-Modus. Lass die R-Taste los, um ein Ei abzuschießen.

✚ Steuerkreuz

- ◀▶ Bewegen
- ▲ Türen öffnen
- ▲+ (A) Oben befindliche Röhren betreten
- ▼ Ducken
- ▼ Unten befindliche Röhren betreten
- ▲▼ Bildschirm scrollen

A-Knopf (A)

Springen
Halte den A-Knopf, um eine Zeit lang in der Luft zu flattern.

Stampfattacke
Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz nach unten, während sich Yoshi in der Luft befindet, um zu Boden zu stampfen!

START (START)

Spiel pausieren und das **Pausenmenü** öffnen (Siehe dazu auch Seite 30)

B-Knopf (B)

Mit der Zunge zuschnappen (Essen)
Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz nach oben, um dabei nach oben zu schnappen!

Nachdem ein Gegner geschnappt wurde...

- **Eierproduktion**
  Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz nach unten, um ein Ei zu legen.
- **Ausspucken**
  Drücke erneut den B-Knopf, um einen Gegner wieder auszuspucken.
- **Spezialattacke**
  Wenn Yoshi eine Frucht im Mund hat, kann er eine Spezialattacke ausführen. (Siehe dazu auch Seite 32.)

SELECT (SELECT)

Statusmenü einsehen (Siehe dazu auch Seite 34.)

Zu Beginn

1 Mach dich bereit für das Spiel!

Stecke das Spiel modul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein (ON). Wähle SINGLE PLAYER auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um zum **Spielauswahlmenü** (CHOOSE A GAME) zu gelangen. Wähle YOSHI'S ISLAND an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung deiner Wahl.
YOSHI'S ISLAND ist ein Spiel für einen Spieler.

2 Wähle ein Spiel!

Drücke START im **Titelbildschirm** von YOSHI'S ISLAND, um zur SPIELAUSWAHL zu gelangen. Wähle dort mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes ein Spiel und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. (Drücke den B-Knopf, um zum **Spielauswahlmenü** (CHOOSE A GAME) zurückzukehren.)

Dieses Spiel speichert den aktuellen Spielstand automatisch. (Siehe dazu auch Seite 33.)

Ein neues Spiel starten

Einen Spielstand fortsetzen

Einen Spielstand in eine leere Spieldatei kopieren
Du kannst keine Spielstände kopieren, wenn keine leeren Spieldateien vorhanden sind.

Spielstand löschen
Einmal gelöschte Daten sind unwiderruflich verloren!

Zurück zum vorherigen Bildschirm

3 Die Level-Auswahl

YOSHI'S ISLAND besteht aus sechs Welten mit jeweils acht Levels. Wähle in der **Level-Auswahl** mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes ein Level aus und drücke dann den A-Knopf, um es zu spielen.

Level 1 - 8 Die bereits durchgespielten Level erscheinen in Farbe. Du kannst sie so oft spielen wie du möchtest. Endgegner erwarten dich immer im vierten und achten Level jeder Welt

SCORE Hier siehst du den High Score jedes durchgespielten Levels einer Welt.

Schussvariante Es gibt zwei Einstellungen für das Eierschießen: NEWCOMER oder EXPERTE.

? ? Sobald du bestimmte Voraussetzungen erfüllst, erscheinen hier Symbole. Hier wirst du manche Überraschung erleben, wenn du gut genug bist!

WELT 1-1 Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes diese Karteikarte an und drücke dann den A-Knopf, um die einzelnen Levels der jeweiligen Welt einzusehen.

Scrolle auf der Karte nach links oder rechts, indem du die L- oder R-Taste drückst.

Und so wird gespielt!

1 Levels erfolgreich beenden

Ein Level ist erfolgreich beendet, sobald du durch den Blumenring am ZIEL! springst und Baby Mario dem nächsten Yoshi übergibst.

2 Sternen-Power

Wenn der Zähler Null erreicht...

Solltest du von einem Gegner getroffen werden, fällt Baby Mario von Yoshis Rücken und schwebt in der Luft. Wenn das passiert, schützt die Macht der Sterne Baby Mario eine Zeit lang. Der Sternenzähler erscheint und zeigt, wie viel Zeit noch bleibt, Baby Mario wieder einzufangen. Erreicht der Zähler Null, wird Baby Mario von Kameks fiesen Knechten verschleppt, also versuche Baby Mario zu Yoshi zurückzubringen, bevor die Zeit vorüber ist!

Stern

Du beginnst jeden Level mit zehn Sternen, doch Yoshi kann in jedem Level zusätzliche Sterne sammeln. Der Sternenzähler kann maximal 30 Sterne fassen. Selbst wenn du Schaden nimmst, wird der Sternenzähler automatisch auf mindestens Zehn hoch zählen, sobald Baby Mario wieder auf Yoshis Rücken sitzt.

Hilfreiche Fangtechniken

Wenn Baby Mario zu weit oben schwebt, um ihn zu erreichen, kannst du ihn mit einem gezielten Eierschuss wieder in deine Nähe bringen. Oder schnappe mit Yoshis Zunge nach ihm, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig den B-Knopf drückst.

3 Der Sternenkreis

Innerhalb jedes Levels befindet sich ein sogenannter Sternenkreis. Wenn du ihn durchspringst und noch vor dem Ziel ausscheidest, beginnst du von dort das Level erneut. Außerdem erhältst du zusätzliche zehn Sterne, wenn du durch den Kreis springst.
Sind alle Leben verbraucht und GAME OVER wird eingeblendet, musst du allerdings vom Anfang des letzten Levels aus starten.

4 Das Pausenmenü

Sobald du innerhalb eines Levels START drückst, rufst du das **Pausenmenü** (PAUSE) auf. Wähle mit Hilfe des ✥ Steuerkreuzes eine Option an und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

FORTSETZEN
Setze dein Spiel fort.

STANDBY
Schalte den STANDBY ein. Willst du den STANDBY wieder ausschalten, musst du nur gleichzeitig SELECT und die L- und R-Tasten drücken. Näheres zum STANDBY-Modus findest du auf Seite 25.

ZUR KARTE
Unter diesem Punkt beendest du den Level und kehrst zur **Level-Auswahl** zurück, um dort ein neues Level auszusuchen. (Dir stehen nur bereits durchgespielte, bzw. das nächste offene, Level zur Auswahl.)

5 Normale Items

Münzen
Münzen gibt es überall zu finden. Sammle 100 von ihnen, um ein 1-UP zu erhalten.

Rote MÜNZEN
In jedem Level sind 20 von ihnen versteckt. Wenn du alle 20 rote Münzen eines Levels findest, hat das großen Einfluss auf deinen Punktestand, denn sie werden nicht nur wie Münzen gezählt sondern bieten noch einen Extra-Bonus.

Bonus-Blumen
Es gibt fünf dieser Blumen in jedem Level. Findest du sie alle, erhältst du ein 1-UP. Die Blumen sind außerdem noch Punkte wert.

Eier (max. sechs)
Yoshi kann sechs Eier auf einmal hinter sich herziehen. Er kann Gegner verschlucken und zu einem Ei verwandeln oder bestimmte Blöcke anstoßen, um seinen Eiervorrat aufzustocken. Nur die grünen Eier liefern kein Item, wenn du Gegenstände oder Gegner mit ihnen triffst

- Gelbes Ei → Münze
- Rotes Ei → 2 Sterne
- Blinkendes Ei → Rote Münze

6 Schalter und Durchgänge

In manchen Levels gibt es Schalter und ähnliche Utensilien. Oft kommst du nur weiter, wenn du sie sinnvoll einsetzt!

Info-Block
Stoße ihn von unten an, um wichtige Informationen zum Spiel zu erhalten.

Schalter
Tritt auf einen Schalter, um versteckte Gegenstände sichtbar zu machen oder andere Geheimnisse aufzudecken.

Fragezeichen-Wölkchen
Versuche sie mit einem Ei zu treffen, so dass sie Sterne oder Münzen regnen lassen. Manchmal könnte auch etwas ganz anderes geschehen!

Welt-Zeichen
Trifft das Zeichen mit einem Ei und es wird in die Richtung davon schießen, die der Pfeil zeigt.

Rohren
Röhre unten
Um eine am Boden befindliche Röhre zu betreten, musst auf dem ✥ Steuerkreuz nach unten drücken. Eine Röhre, die sich oberhalb von Yoshi befindet, betrittst du, indem du auf dem ✥ Steuerkreuz nach oben und dann den A-Knopf drückst.

Türen und Schlüssel
Finde den Schlüssel!
In manchen Levels triffst du auf verschlossene Türen mit einem Schlüsselloch. Du kannst sie mit dem passenden Schlüssel öffnen, der meist in der Nähe versteckt ist. Finde den Schlüssel und stelle dich vor die Tür. Drücke auf dem ✥ Steuerkreuz nach oben, um sie zu öffnen und einzutreten. So - ohne Schlüssel - betrittst du auch unverschlossene Türen.

7 MINI-SPIELE

Manche Schlussel öffnen Türen zu einem MINI-SPIEL. Besiege deine Kontrahenten in den MINI-SPIELEN, um spezielle Items oder Yoshis (Leben) zu erhalten.

Ballon-Duell (DUELL)
Drücke innerhalb der vorgegebenen Zeit nacheinander die angezeigten Tasten/Knöpfe, um den Ballon wieder zurückzuwerfen. Platzt der Ballon bei deinem Gegner, gewinnst du!

PENG BUMM
Bring die Ballons mit Hilfe der Stampfattacke zum Platzen, indem du hochspringst und in der Luft auf dem ✥ Steuerkreuz nach unten drückst! Wer den ★ als Erster findet, hat gewonnen.

Melonenkerne Spucken (SPUCKEN)
Schnapp dir eine Frucht und spucke Kerne oder Ähnliches auf deinen Gegner, indem du den B-Knopf drückst. Sobald seine Energieanzeige auf Null steht, hast du gewonnen!

GOLDREGEN
Schnapp dir mehr Münzen als dein Gegner, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wenn du gewinnst, erhältst du ein tolles Item!

Yoshis Fähigkeiten

1 Kürbis, Melonen und Spezialattacken

In einigen Levels findest du besondere Früchte. Es gibt drei unterschiedliche Varianten, die sich auch farblich voneinander unterscheiden. Schnappst du Yoshi eine solche Frucht, kann er sie zum Beispiel als Waffe einsetzen, indem er den B-Knopf drückt.

2 Super-Sterne und Superstar Baby Mario

Schnapp dir einen Super-Stern und Baby Mario wird für kurze Zeit unbesiegbar! Seine Gegner sind dann kein Problem mehr! Für Superstar Baby Mario ändert sich die Steuerung ein wenig.

3 Metamorphosen

Berühre eine Zauberblase und Yoshi durchläuft eine wundersame Verwandlung. In dieser Zauberform hat Yoshi ganz erstaunliche Fähigkeiten!

Heliyoshi
Steuere ihn mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes.

Autoyoshi
Wenn du den A- oder B-Knopf drückst, bekommt Autoyoshi lange Beine!

U-Yoshi
Drücke den A- oder B-Knopf, um Torpedos zu schießen.

Lokoyoshi
Bringe ihn in Fahrt, indem du den A- oder B-Knopf drückst.

Wühlyoshi
Grabe dich mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes durch den Dreck.

Berühre einen Yoshi-Block, um Yoshi zurückzuverwandeln und Baby Mario zu ihm zu teleportieren.

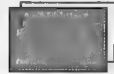
Ziel und Score

1 Ziel

Am Ende jedes Levels befindet sich ein sogenanntes Blumen-Roulette, das Yoshi durchspringen muss, damit der Level als beendet gilt. Durchspielte Level und der Punktestand werden automatisch gespeichert.

2 Die Score-Tafel

Sobald du das Level erfolgreich beendet hast, erscheint eine sogenannte Score-Tafel, auf der dein Punktestand zu sehen ist. Du kannst das **Statusmenü** auch innerhalb des Spiels einsehen, indem du SELECT drückst. (Siehe dazu auch 34.)



Preise der jeweiligen Welt (maximal 5)

Erreiche 100 Punkte in einem Level!

3 BONUS-SPIELE (BONUS CHALLENGE)

Im Blumen-Roulette erscheinen nachmals die Blumen, die du im jeweiligen Level gefunden hast. Kommt das Roulette auf einer solchen Blume zum Stehen, darfst du an einem Bonus-Spiel (BONUS CHALLENGE) teilnehmen und du kannst Items oder Extra-Leben gewinnen!

Karten-Schnipsen (SCHNIPSEN)
Schieß auf eine Karte und du erhältst das abgebildete Item. Deckst du aber Kamek auf, verlierst du alle bereits aufgedeckten Items.

RUBBELN
Du hast drei Versuche die Marios frei zu rubbeln. Je nach der Anzahl der Marios, die du findest, erhältst du Extra-Leben.

Einarmiger Bandit (BANDIT)
Drücke den A-Knopf, um die einzelnen Walzen zu stoppen. Wenn die Bilder übereinstimmen, kannst du ein 1-UP, 2-UP oder sogar ein 5-UP gewinnen!

Es gibt übrigens noch andere Bonus-Spiele (BONUS CHALLENGE), auf die du dich freuen darfst!

1 Das Statusmenü

Du kannst innerhalb des Spiels jederzeit SELECT drücken, um das **Statusmenü** aufzurufen. Dort kannst du deinen aktuellen Punktestand einsehen und ein Spezial-Item auswählen und verwenden. Drücke erneut SELECT oder den B-Knopf, um das **Statusmenü** zu verlassen und weiterzuspielen.

Suche dir im **Statusmenü** ein Item aus und drücke den A-Knopf, um es einzusetzen.

- Punktestand in der aktuellen Welt
- REKORD im aktuellen Level
- Aktuelle PUNKTZAHL
- Spezial-Items
  In der Liste sind nur vier Items zu sehen, doch du kannst bis zu 27 Items sammeln!
- Aktuelle Anzahl der STERNE
- Aktuelle Anzahl der Münzen
- Verbleibende Yoshis

2 Spezial-Items

+10-Stern
Dein Sternenzähler erhöht sich um zehn Sterne.

Wölkchen-Macker
Alle Gegner auf dem Bildschirm verwandeln sich in Fragezeichen-Wölkchen.

+20-Stern
Dein Sternenzähler erhöht sich um 20 Sterne.

Lupe
Damit werden alle roten Münzen in einem Level sichtbar.

Eierpack
Yoshi erhält eine volle Ladung Eier - sechs Stück.

Super-Knatterkürbis (grün)
Yoshi erhält einen Knatterkürbis und kann eine Zeit lang Kerne spucken.

POW-Zauber
Alle Gegner auf dem Bildschirm verwandeln sich in Sterne!

Super-Feuermelone (rot)
Yoshi erhält eine Feuermelone und kann für eine Weile Feuer spucken.

Super-Eismelone (blau)
Yoshi erhält eine Eismelone und macht eine Zeit lang die Gegner kalt.

Spielauswahl

Vor dem Start

MARIO BROS. CLASSIC können bis zu vier Spieler gemeinsam spielen und im Mario Bros. Battle können zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten.

MARIO BROS. CLASSIC

- Spielst du MARIO BROS. CLASSIC im **Einspieler-Modus**, brauchst du nur ein Spielmodul.

- Spielst du **MARIO BROS. CLASSIC** mit zwei oder mehr Spielern, musst du darauf achten, die korrekte Anzahl an Spielmodulen und Kabeln einzustecken bzw. anzuschließen.

MARIO BROS. BATTLE

Ein-Modul-Spiel

- Um MARIO BROS. BATTLE spielen zu können, müssen genügend Game Boy Advance Game Link-Kabel und Spielmodule pro Spieler bzw. Spielmodul zur Verfügung stehen.

Multi-Modul-Spiel

- Spielst du mit mehreren Spielmodulen, gibt es keine Ladezeiten.
- Der Spielverlauf von **MARIO BROS. BATTLE** ist bei beiden Verbindungen (Ein-Modul-Spiel und Multi-Modul-Spiel) derselbe.

*Dieses Spielmodul kannst du auch mit SUPER MARIO ADVANCE™ und SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2™ verbinden.

Steuerung

L-Taste (L)
- Bewege den Bildschirm nach oben oder unten (je nach Marios Position).

+ Steuerkreuz
- Bewege dich mit ◀ und ▶.
- Drücke ▼, um dich zu ducken.
- Drücke und halte ▼ gedrückt, um Energie für einen Supersprung aufzuladen.

R-Taste (R)
- Renne los.

A-Taste (A)
- Springe.

B-Taste (B)
- Nimm einen gegnerischen Spieler oder ein Item auf.
- Renne los.

START (START)
- Pausiere das Spiel.
- Starte das Spiel.

Battle-Modus starten

1 Ein-Modul-Battle

Spieler 1

(Der Spieler mit dem Spielmodul)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER, wenn der **Titelbildschirm** erscheint und drücke START. Das Game Boy Advance-System überprüft selbständig die Kabelverbindungen.
- Drücke START, sobald nach Beendigung dieser Überprüfung die entsprechende Aufforderung (PRESS START) auf dem Bildschirm erscheint.
- Als Nächstes wählst du den LEVEL und gibst die Einstellungen für FIREBALL (Feuerball) und HANDICAP (die Anzahl an Münzen, mit denen jeder Spieler das Spiel startet) ein. Drücke ▲ und ▼ auf dem ✚ Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und drücke ◀ und ▶, um Einstellungen zu ändern.
- Spieler 1 schickt diese Einstellungen dann auf die Spielsysteme der übrigen Mitspieler, indem er den A-Knopf drückt.

* Während der Datenübertragung läuft Mario über die Bildschirme der Mitspieler. Die Übertragung ist beendet, wenn Mario den rechten Bildschirmrand erreicht hat.

*Alle Game Boy Advance-Systeme müssen ausgeschaltet sein, wenn sie mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbunden werden. Mehr Informationen über die Verwendung des Game Link-Kabels erhältst du im Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Die ande ren Spieler

- Während das Game Boy Advance-System von Spieler 1 die Kabelverbindungen überprüft, wird auf den Bildschirmen der Mitspieler das GAME BOY-Logo eingeblendet.
- Wenn Spieler 1 START drückt, erscheint auf den Bildschirmen aller übrigen Mitspieler ein blinkendes NINTENDO-Logo. Dies zeigt den Vorgang der Datenübertragung an.
- Der Mario, der während der Datenübertragung zu sehen ist, entspricht farblich bereits der Spielfigur des jeweiligen Spielers.

Sollte ERROR! (Fehler) auf dem Bildschirm erscheinen, müssen alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann der Datenaustausch von neuem vorgenommen werden.

2 Multi-Modul-Battle

Der Spielverlauf im Multi-Modul-Spiel unterscheidet sich nicht von dem im Ein-Modul-Spiel, aber es gibt keine langen Ladezeiten.

Spieler 1

(Der Spieler, dessen Game Boy Advance-System mit dem kleinen, lilafarbenen Kabel verbunden ist.)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um den **Mehrspieler-Bildschirm** aufzurufen.
- Drücke erneut START, um das **Spielauswahl-Menü** aufzurufen und wähle dort BATTLE (Kampf) aus.
- Wähle jetzt den LEVEL und gib die Einstellungen für FIREBALL (Feuerball) und HANDICAP (die Anzahl an Münzen, mit denen jeder Spieler das Spiel startet) ein.
- Drücke ▲ oder ▼ auf dem ✦ Steuerkreuz, um das Menü-Item auszuwählen und drücke ◀ und ▶, um Einstellungen zu ändern.
- Drückst du den A-Knopf, erscheint für jeden Spieler eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Drücke START, um das Spiel zu starten.

Die anderen Spieler

- Nach dem Einschalten des Game Boy Advance-Systems wird MULTIPLAYER auf dem **Titelbildschirm** angewählt. Die Mitspieler müssen nun warten, während Spieler 1 die Spieleinstellungen vornimmt.
- Sobald Spieler 1 START drückt, erscheint für jeden Mitspieler eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Daraufhin muss abermals START gedrückt werden, um das Spiel zu starten.

Verschiere dich beim Multi-Modul-Spiel, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind, bevor sie via Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander verbunden werden.

Battle-Modus spielen

1 Der Weg zum Sieg

Schnappe dir die Münzen

- Der erste Spieler, der fünf Münzen sammelt, hat gewonnen.
- Für jeden besiegten Gegner fällt eine Münze aus einer der oberen Röhren. Kippe einen Gegner um, indem du von unten gegen ihn springst. Sobald er auf dem Rücken liegt, kannst du ihn aus dem Bildschirm kicken, um ihn los zu werden.
- Der letzte Spieler, der noch übrig ist, bevor fünf Münzen gesammelt wurden, hat gewonnen.

2 Marios Moves

- Wenn du deine Gegner von unten anstößt, sind sie für einige Sekunden betäubt.
- Wenn du selbst betäubt bist, drücke wiederholt den A-Knopf, um wieder aufzuwachen.
- Springe auf einen Gegner-Mario und drücke den B-Knopf, um ihn hochzuheben. Drücke den B-Knopf erneut und wirf ihn auf einen Gegner oder sogar in die Mülltonne.
- Wurdest du von einem Gegner hochgehoben, drücke wiederholt ◀ und ▶, um zu entkommen.
- Springe von unten gegen einen POW-Block, um alle Gegner gleichzeitig lahm zu legen. Du kannst diesen Block sogar mitnehmen, indem du auf ihn springst und den B-Knopf drückst.

Spielbildschirm

1 Achte auf die Status-Anzeigen

Im Spiel

Während des Spiels wird angezeigt, wie viele Münzen jeder Spieler gesammelt hat.

- Wird während des Spiels START gedrückt und im **Pausenmenü** START OVER ausgewählt, beginnt das Spiel wieder mit der ersten Runde.

Nach einer Runde

YOU WIN (Gewonnen) oder YOU LOSE (Verloren) wird nach jeder Runde eingeblendet.

Im Zwischenergebnis

Zwischen den Runden wird die gesamte Anzahl der Siege jedes Spielers eingeblendet.

- Drücke auf diesem Bildschirm START, um die nächste Runde zu starten.
- Der Spieler, der als erster fünf Runden gewonnen hat, siegt.

2 Die Röhrenplage

Stachi Der erste Gegner, auf den du triffst. Leg ihn auf den Rücken und kicke ihn aus dem Spiel. Aber pass auf, denn er dreht sich nach ein paar Sekunden wieder um und ist dann noch schneller.

Feuerball Um ihn zu stoppen, musst du genau den richtigen Moment abpassen, in dem er den Boden berührt, um dagegen zu springen..

Frosty Wenn dieser eiskalte Kerl nicht schnell aus dem Weg geräumt wird, macht er den Boden eisglatt.

Fieser Flieger Erst wenn er auf dem Boden aufkommt, kann er getroffen werden. Deshalb ist hier gutes Timing gefragt.

Krabbe Ein ziemlich harter Geselle, der zweimal getroffen werden muss, um ihn zu besiegen. Er ist auch viel schneller als ein Stachi.

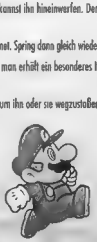
Über die Nützlichkeit von Mülltonnen

Setze sie weise und möglichst häufig ein

Wenn du im Zweispieler-Modus kämpfst, erscheint eine Mülltonne im Spiel. Der sinnvolle Einsatz dieser Tonne kann zum Sieg führen!

- Wenn du deinen Gegner hochhabst und ihn zur Mülltonne trägst, öffnet sich der Deckel und du kannst ihn hineinwerfen. Der Deckel schließt von selbst wieder und blockiert den Gegner für kurze Zeit.
- Bist du selbst in der Mülltonne, musst du ein paar Sekunden warten, bis sich der Deckel wieder öffnet. Spring dann gleich wieder heraus und spiel weiter.
- Während man in der Tonne gefangen ist, kann der Mitspieler ungestört Münzen sammeln. Doch man erhält ein besonderes Item, das möglicherweise hilft, das Spiel für sich zu entscheiden.
- Steht dein Gegner auf der Tonne, wenn du hinaus möchtest, dann vollführe einen Supersprung, um ihn oder sie wegzustoßen.
- Wird man in die Tonne geworfen, erhält man ein Zufalls-Item.

*In der Tonne befinden sich vier Items. Darunter befindet sich auch ein Ei, das wiederum drei zusätzliche Items enthält. Man weiß nie, was man erhält. Also vergiss bei deiner Gefechtsstrategie nicht die Tonne!



Und so läuft's

1 Einzelspieler

- Stecke dein Spielmodul in den Game Boy Advance und schalte ihn ein. Wähle SINGLE PLAYER (Einzelspieler) auf dem **Titelbildschirm** und drücke START, um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle dort MARIO BROS. und drücke den A-Knopf oder START, um deine Wahl zu bestätigen.
- Stoße die Gegner von unten an, um sie umzuwerfen. Sobald sie auf dem Rücken liegen, kannst du sie aus dem Spiel kicken. Um einen Level zu beenden, müssen alle Gegner besiegt werden.

2 Zwei bis vier Spieler

Mario

(Der Spieler, dessen Game Boy Advance-System mit dem kleinen, blaforbenen Kabel verbunden ist)

- Stecke das Spielmodul in deinen Game Boy Advance und schalte ihn ein.
- Wähle MULTIPLAYER (Mehrspieler) und drücke dann START.
- Drücke auf dem **Titelbildschirm** START, um zum **Auswahl-Menü** zu gelangen. Wähle dort CLASSIC und drücke dann den A-Knopf oder START zur Bestätigung.
- Für jeden Spieler erscheint eine Mario-Spielfigur in einer anderen Farbe. Drücke START, um das Spiel zu starten.

Luigi

- Alle Spieler schalten den Game Boy Advance ein und wählen MULTIPLAYER auf dem **Titelbildschirm** an.
- Sobald Spieler 1 START drückt, erscheint auf dem Bildschirm jedes Spielers eine Mario-Spielfigur in unterschiedlicher Farbe.

Spielen mehrere Spieler zusammen, ist Teamwork gefragt, um die Level erfolgreich zu beenden.

***Für dieses Spiel werden mehrere Spielmodule benötigt. Das heißt, bei zwei bis vier Spielern braucht jeder Spieler jeweils ein Spielmodul. Man kann auch Super Mario Advance oder Super Mario World: Super Mario Advance 2 verwenden.**

Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

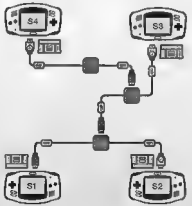
Game Boy Advance-Systeme: ..... **Eines pro Spieler**
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... **Ein Modul pro Spieler**
– Ein-Modul-Spiel: ..... **Ein Modul insgesamt**
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... **Zwei Spieler – Ein Kabel**
..... **Drei Spieler – Zwei Kabel**
..... **Vier Spieler – Drei Kabel**

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

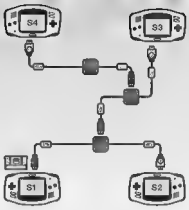
Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist
- Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.

TABLE DES MATIERES

YOSHI'S ISLAND™

Utilisation du Mode Veille	45
L'histoire	46
Contrôles	47
Avant de commencer	48
Jouer	49
Contrôler Yoshi	52
Anneau Goal & Score	53
Objets spéciaux	54

• YOSHI'S ISLAND est conçu pour un joueur.

MARIO BROS.™

Sélection du jeu	55
Contrôles	56
MARIO BROS. BATTLE	
Avant de commencer	57
Comment jouer	58
Ecran de jeu	59
Usage de la poubelle	60
MARIO BROS. CLASSIC	
Comment jouer	61

• MARIO BROS. BATTLE est conçu pour deux à quatre joueurs.
• MARIO BROS. CLASSIC est conçu pour un à quatre joueurs.

Contrôles communs

• Réinitialisation du jeu

Pour réinitialiser le jeu à n'importe quel moment, maintenez simultanément START, SELECT, et les boutons A et B enfoncés.

• Effacement des données sauvegardées

Lors de la mise sous tension de la console, maintenez simultanément START, SELECT et les boutons A, B, L et R enfoncés pour effacer toutes les données sauvegardées. Ensuite, choisissez YES (Oui) sur l'écran qui apparaît pour confirmer l'effacement. Toutefois, si vous effacez toutes les données, toutes les parties sauvegardées seront perdues et ne pourront pas être récupérées.

Utilisation du Mode Veille

Ce jeu propose deux types de MODE VEILLE. Le MODE VEILLE est un système de gestion de l'énergie qui permet de laisser la Game Boy Advance allumée (interrupteur sur ON) sans que rien ne s'affiche à l'écran, réduisant ainsi sa consommation d'énergie.

1 Paramètres de l'Ecran des Options

Pour régler les paramètres du MODE VEILLE, allez à l'écran CHOOSE A GAME (choix du jeu), puis appuyez vers la droite sur la manette ✚ pour accéder à l'**Ecran des Options (OPTIONS)**. Cet écran permet de choisir la langue (CHOOSE A LANGUAGE) et de régler les paramètres du MODE VEILLE.

A PROPOS DU MODE VEILLE

Pour désactiver le MODE VEILLE, maintenez enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R.

VEILLE BASIQUE

Mettre le mode VEILLE BASIQUE en MARCHE, permet d'activer à n'importe quel moment le MODE VEILLE en maintenant enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R.
Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour mettre le Mode VEILLE BASIQUE en MARCHE. Confirmez ou non l'activation du Mode VEILLE BASIQUE en appuyant sur A.

VEILLE AUTOMATIQUE

Lorsque le mode VEILLE AUTOMATIQUE est en MARCHE, le MODE VEILLE se déclenche automatiquement si aucun bouton n'est touché pendant une minute. Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour mettre le Mode VEILLE AUTOMATIQUE en MARCHE. Confirmez ou non l'activation du Mode VEILLE AUTOMATIQUE en appuyant sur A.
Les modes VEILLE BASIQUE et VEILLE AUTOMATIQUE peuvent être desactivés en maintenant enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R.

CHOOSE A LANGUAGE (CHOIX DE LA LANGUE)

Allez à l'écran CHOOSE A LANGUAGE (choix de la langue) pour choisir la langue dans laquelle vous souhaitez jouer.

2 Activation de l'Ecran Pause

Le MODE VEILLE peut être activé depuis l'**Ecran de Pause** du jeu YOSHI'S ISLAND. Appuyez sur START au cours d'une partie pour accéder à l'**Ecran de Pause**. Sélectionnez VEILLE grâce à la manette ✚, puis appuyez sur le bouton A. Choisissez ou non d'activer le MODE VEILLE et confirmez en appuyant sur A. Pour désactiver le MODE VEILLE, maintenez enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R. Choisissez ensuite CONTINUER et appuyez sur START ou sur les boutons A ou B pour continuer à jouer.

NOTE : Le jeu consomme de l'énergie même lorsqu'il est en MODE VEILLE. Veillez à ne pas laisser les piles s'épuiser.

YOSHI'S ISLAND

L'histoire

Il était une fois..... Bébé Mario et Yoshi...

Peu avant l'aube, une cigogne se hâte dans le ciel encore obscur. Dans son baluchon, sont nichés deux jumeaux. Soudain, aussi vive que l'éclair, une ombre traverse les nuages.

« KRRR ! KRRR ! JE VEUX CES ENFANTS ! »

Au passage, elle s'empare du petit colis. Mais… un des bébés commence à tomber…

« OH, NON... ! »

Le kidnappeur s'appelle Kamek, le Magicien rotors du Royaume Koopa. Ayant présagé la nuit dernière que deux bébés nés ce matin causeraient la ruine de la famille Bowser, il a tendu une embuscade à la cigogne. Mais une fois de retour dans son château, Kamek réalise qu'il manque un bébé. Il dit à ses acolytes :

« RETROUVEZ L'AUTRE BÉBÉ !!
IL NE DOIT JAMAIS REVOIR SES PARENTS !! »

Mais l'autre bébé n'est pas tombé dans la mer... Il atterrit heureusement sur le dos de Yoshi ! Et aussitôt après, une carte tombe du ciel !!

Cette île est celle des Yoshi. Et c'est ici que vivent tous les Yoshi. Les Yoshi sont d'un tempérament tranquille et décontracté. Pourtant, l'arrivée du bébé sème la panique chez les Yoshi. Mais le bébé semble savoir où il veut aller.

Oui ! Le bébé devine où se trouve son jumeau. Les Yoshi décident donc de se relayer pour transporter le bébé. C'est au Yoshi vert que revient l'honneur de commencer. En prenant le bébé sur son dos, il part dans la direction indiquée par le bébé…

Contrôles

Bouton L (L)

Verrouillage du viseur
Lorsque vous lancez un œuf, appuyez sur L pour arrêter le viseur. (Appuyez une deuxième fois pour déverrouiller le viseur.)

Bouton R (R)

Lancer des œufs
Appuyez une fois pour activer le viseur. (Appuyez vers le bas sur la manette ✚ ou sur le bouton B pour le désactiver.)
Méthode SAGE: Appuyez sur le bouton R une deuxième fois pour lancer un œuf.
Méthode OSEE: Relâchez le bouton R pour lancer un œuf.

Manette

◀▶ Déplacer Yoshi
■ Ouvrir les portes
▲✚ (A) Entrer dans les tuyaux au-dessus
▼ Plonger
▼ Entrer dans les tuyaux en dessous
▲▼ Faire défiler l'écran vers le haut ou vers le bas

Bouton A (A)

Saut
Maintenez le bouton A pour planer un court instant.

Attaque Rodéo
Appuyez vers le bas sur la manette ✚ lorsque vous êtes en l'air pour que Yoshi exécute son Attaque Rodéo.

Bouton B (B)

Darder la langue (avaler)
Appuyez vers le haut sur la manette ✚ pour viser en haut !

Après avoir avalé un ennemi...

• **Faire des œufs**
Appuyez vers le bas sur la manette ✚ pour pondre un œuf.

• **Cracher**
Appuyez encore sur le bouton B pour recracher un ennemi.

• **Attaque spéciale**
En gobant une pastèque, Yoshi peut utiliser une attaque spéciale. (Voir page 52 pour plus de détails.)

START (START)

Met le jeu en pause et affiche l'**Ecran de Pause**. (Voir page 50 pour plus de détails.)

SELECT (SELECT)

Affiche l'**Ecran d'Etat**. (Voir page 54 pour plus de détails.)

Avant de commencer

1 Préparez-vous à jouer !

Insérez votre Cartouche de jeu dans votre Game Boy Advance et mettez-la sous tension (interrupteur sur ON). A l'**Ecran Titre**, choisissez mode SINGLE PLAYER (mode un joueur) et appuyez sur START. A l'écran CHOOSE A GAME (choix d'une partie) choisissez YOSHI'S ISLAND.

2 Choisir un fichier !

Appuyez sur START sur l'**Ecran Titre** de YOSHI'S ISLAND pour accéder au MENU FICHIER. Utilisez la manette ✚ pour choisir un fichier et confirmez en appuyant sur le bouton A. (Le bouton B permet de retourner à l'Ecran CHOOSE A GAME.)

Ce jeu comporte une fonction de sauvegarde automatique.
(Voir page 53 pour plus de détails.)

- Démarrer une nouvelle partie.
- Continuer une partie sauvegardée.
- Copier une partie vers un fichier de sauvegarde libre. Il n'est pas possible de copier des données si vous n'avez aucun fichier libre.
- Effacer des données sauvegardées. Une fois effacées, les données ne peuvent plus être récupérées.
- Revenir à l'écran précédent.

3 L'Ecran de Choix du Niveau

YOSHI'S ISLAND comporte six mondes ayant chacun huit niveaux. A **l'Ecran de Choix du Niveau**, choisissez quel niveau vous souhaitez faire grâce au curseur et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Niveaux 1-8 — Les niveaux qui n'ont pas été terminés apparaissent à l'écran en noir et blanc. Une fois le niveau terminé celui-ci apparaît en couleur. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez un niveau que vous avez déjà terminé. Un Boss vous attend dans les niveaux quatre et huit de chaque monde.

SCORE — Ceci vous permet de voir votre meilleur score pour chaque niveau de chaque monde.

Viseur — Réglez votre viseur sur la méthode SAGE ou sur l'OSEE.

[ ] — Lorsque certains objectifs sont atteints, des panneaux apparaissent dans la zone. Attendez un peu pour voir de quoi il s'agit !

MONDES 1-6 — Sélectionnez cet onglet grâce à la manette ✚, puis appuyez sur le bouton A pour que s'affichent les niveaux du monde que vous avez choisi.

Appuyez sur les boutons L ou R pour vous déplacer dans la carte des niveaux.

Jouer

1 Finir les niveaux

Pour finir un niveau, sautez à travers l'Anneau Goal ! Et passez Bébé Mario au prochain Yoshi.

2 Etoiles

Si le compteur atteint zéro…

Lorsqu'un ennemi vous touche, Bébé Mario est désarçonné et les étoiles du compteur diminuent à toute allure. Si le compteur atteint 0, les acolytes de Kamek enlèveront Bébé Mario. Récupérez-le avant pour que le compteur remonte doucement à 10. Dépêchez-vous ensuite de le passer au prochain Yoshi. Plus il y a d'étoiles au compteur, plus Bébé Mario est en sécurité.

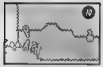
Etoiles

Le compteur atteint dix à la fin de chaque niveau.
Le compteur est à dix au début de chaque niveau, mais ce nombre augmente à chaque étoile que Yoshi gagne dans le niveau. Le compteur peut monter au maximum à trente. Même si vous avez été touché par un ennemi et que les étoiles du compteur diminuent, le compteur remontera doucement à 10 une fois que vous aurez récupéré Bébé Mario.

Dernières utiles

Si Bébé Mario est trop loin pour que vous puissiez l'attraper, dardez la langue ou lancez des œufs pour le récupérer.

3 L'anneau du milieu



A mi-chemin de chaque niveau se trouve un anneau constitué d'étoiles appelé anneau du milieu. Traversez cet anneau pour redémarrer de ce point si vous perdez avant la fin du niveau. De même, passer par cet anneau fera remonter votre compteur d'étoiles à dix.
Si vous échouez et qu'apparaît le message PERDU, vous devrez recommencer le niveau depuis le début

4 Le Menu Pause

En appuyant sur START au cours d'une partie, vous accéderez au **Menu Pause** (PAUSE). Utilisez la manette ✚ pour effectuer votre sélection et confirmez en appuyant sur A.

CONTINUER
Pour continuer la partie.

RETOUR À LA CARTE
Quitter le niveau et retourner à l'**Ecran de Sélection du Niveau** pour choisir un autre niveau. (Les niveaux que vous n'avez pas terminés ne seront pas affichés.)

VEILLE
Ceci permet d'activer le MODE VEILLE. Pour désactiver le MODE VEILLE, maintenez enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R. Voir page 45 pour plus de détails sur le MODE VEILLE.

5 Objets normaux

PIECES
Vous trouverez un grand nombre de PIÈCES dans chaque niveau. Ramassez-en 100 pour gagner un 1-UP (vie).

PIECES rouges
Dans chaque niveau, 20 pièces rouges sont dissimulées parmi les jaunes. Elles valent 1 point chacune et seront comptabilisées dès que vous atteindrez l'Anneau GOAL !

FLEURS
Chaque niveau en contient cinq. Ramassez-les toutes pour gagner un 1-UP. Elles valent également beaucoup de points.

Œufs (Transportez jusqu'à 6 œufs)
Yoshi peut transporter jusqu'à six œufs en même temps. Vous pouvez avaler des ennemis pour pondre des œufs ou toucher certains blocs. En utilisant un œuf autre que vert, un objet apparaîtra.

Œuf jaune → PIECE
Œuf rouge → 2 ETOILES
Œuf clignotant → PIECE rouge

6 Interrupteurs et autres objets

Il y a des interrupteurs et autres objets similaires dans chaque niveau. Si vous ne savez pas les utiliser, il ne vous sera peut-être pas possible d'aller plus loin

Blocs message
Touchez-les par dessous pour obtenir des informations utiles.

Interrupteurs
Marchez sur tous ceux que vous voyez. Vous trouverez soit des objets cachés, soit une autre surprise.

Nuages ailés
En les touchant avec un œuf, des ETOILES ou des PIECES apparaîtront ou quelque chose d'autre se produira…

Nuages flèche
Touchez-les avec un œuf et les œufs prendront la direction indiquée par la flèche.

Tuyaux
Lorsque vous rencontrez un tuyau qui part dans le sol, appuyez vers le bas sur la manette ✚ pour y entrer. Si le tuyau est situé au-dessus de Yoshi, appuyez vers le bas sur la manette ✚ et sur le bouton A.

Clés et Portes
Dans les différents niveaux vous rencontrerez des portes fermées sur lesquelles se trouve une serrure. Les clés de ces portes sont cachées à proximité. Trouvez la clé, puis appuyez vers le haut sur la manette ✚ pour y entrer. Les portes sans serrure peuvent être ouvertes exactement de la même manière.

7 MINI COMBATS

Lorsque vous trouvez une clé et que vous ouvrez une porte, un MINI COMBAT peut avoir lieu. En battant votre ennemi au cours de ce MINI COMBAT, il est possible de gagner des objets spéciaux ou des vies supplémentaires.

Partie de ballon (LANCER)
Effectuez correctement la séquence dans le temps imparti et lancez le ballon à l'adversaire. Celui sur lequel le ballon éclate est le perdant.

Crevaison de ballons (BALLONS)
Crevez-les grâce à l'Attaque Rodéo. Pour gagner, trouvez vite le ballon renfermant l'★.

Concours de pépins (PEPINS)
Gobez une pastèque et bombardez l'adversaire de pépins. Pour gagner, amenez le compteur de votre adversaire à 0

Collecte de pièces (PIECES)
Collectez-en plus que l'adversaire avant que le compteur n'atteigne 0. En cas d'égalité, vous gagnez aussi.

Contrôler Yoshi

1 Pastèques & Attaques Spéciales

Vous trouverez des pastèques dans certains niveaux que vous explorerez. Il y a trois couleurs possibles de pastèques. Si Yoshi gobe une pastèque, il pourra utiliser le pouvoir de la pastèque en appuyant sur le bouton B.

Pastèque verte

Cracher des pépins

Pastèque rouge

Cracher du feu

Pastèque bleue

Cracher de la glace

2 Super étoiles & Mario Costaud

Touchez une super étoile pour vous transformer en Mario Costaud. Mario Costaud est invincible et peut infliger des dégâts considérables. Les contrôles ne sont pas les mêmes pour diriger Mario Costaud.

B Accélérez

B Courir sur les murs (Maintenez)

A Planer (Maintenez)

3 Métamorphoses

Vous pouvez vous transformer en touchant la bulle adéquate. La transformation dépend de l'objet représenté dans la bulle. Certains objets ont des fonctions spéciales.

Hélicoptère
Utilisez la manette ✣ pour le faire voler.

Char à taupe
Utilisez la manette ✣ pour le déplacer.

Sous-marin
Appuyez sur le bouton A ou B pour lancer une torpille.

Train
Appuyez sur le bouton A ou B pour accélérer.

Voiture
Appuyez sur le bouton A ou B pour éviter les obstacles.

Atteignez le bloc Yoshi à temps pour récuperer Bébé Mario.

Anneau Goal et Score

1 Anneau Goal et Score

Un Anneau Goal se trouve à la fin de chaque niveau. Si Yoshi passe à travers cet anneau, le niveau sera considéré comme terminé. Les niveaux terminés ainsi que les scores sont automatiquement sauvegardés grâce à la fonction de sauvegarde automatique.

2 Tableau de Score

Une fois l'Anneau Goal atteint, un tableau de score s'affiche, indiquant le nombre de points gagnés dans ce niveau. Pour voir votre score à mi-chemin d'un niveau, appuyez sur SELECT pour accéder à l'**Ecran d'Etat**. (Voir page 54 pour plus de détails.)

- Meilleur Score sur le Niveau en Cours
- Compteur d'étoiles en traversant l'Anneau Goal (30 Maxi)
- Pièces Rouges (20 Maxi)
- Fleurs (10 points chacune ; 50 Maxi)
- SCORE ACTUEL

- Points sur le Niveau actuel
- TOTAL POINTS sur le Monde actuel
- Prix dans le Monde actuel (5 Maxi)

Tirer pour gagner 100 points !

3 BONUS CHALLENGES

L'Anneau Goal à la fin du niveau contient autant de fleurs que vous en avez trouvées dans le niveau. Si la roulette s'arrête sur une fleur, vous devrez jouer un BONUS CHALLENGE, et peut-être gagner un objet spécial ou un 1-UP!

CARTES
Retournez les cartes pour gagner l'objet représenté sur l'autre face. Si vous retournez Kamek, vous perdez tous les objets gagnés auparavant.

GRATTEZ
Grattez trois cases et gagnez des 1-UPs en fonction du nombre de Mario que vous découvrirez.

ROULEAUX
Appuyez sur le bouton A pour arrêter les ROULEAUX. Le nombre de 1-UP gagné est fonction de la combinaison des ROULEAUX

Il y a d'autres BONUS CHALLENGES à découvrir !

1 Ecran d'Etat

Appuyez sur SELECT en cours de partie pour accéder à l'**Ecran d'Etat**. Consultez l'**Ecran d'Etat** pour connaître votre score actuel, ou lorsque vous souhaitez utiliser un objet spécial. Appuyez sur SELECT une deuxième fois pour quitter l'**Ecran d'Etat** et continuer à jouer.

Vous pouvez utiliser les objets spéciaux gagnés dans les BONUS CHALLENGES et les MINI COMBATS partout sauf pendant les combats contre un Boss. Pour utiliser un objet spécial, sélectionnez-le à partir de l'**Ecran d'Etat** et appuyez sur la bouton A pour l'utiliser.

- Score Total dans le monde sélectionné
- MEILLEUR SCORE dans le niveau sélectionné
- TOTAL POINTS
- Objets spéciaux
  Seuls quatre objets sont affichés mais vous pouvez en posséder jusqu'à 27.
- Niveau actuel du Compteur d'ETOILES
- Pièces ramassées
- Nombre de Yoshi restant

2 Objets spéciaux

Etoile 10 points
Augmente votre compteur d'étoiles de 10.

Faiseur de Nuages Ailés
Changez tous les ennemis à l'écran en Nuages Ailés.

Etoile 20 points
Augmente votre compteur d'étoiles de 20.

Loupe
Voyez où sont cachées toutes les pièces rouges du niveau.

Réserve d'œufs
Yoshi peut utiliser cette réserve de six œufs.

Super Pastèque verte
Gober cette pastèque permet à Yoshi de cracher des pépins.

POW
Change tous les ennemis à l'écran en étoiles.

Super Pastèque rouge
Gober cette pastèque permet à Yoshi de cracher du feu.

Super Pastèque bleue
Gober cette pastèque permet à Yoshi de glacer ses ennemis.

Sélection du jeu

Avant de commencer

Un maximum de quatre joueurs peuvent joueur à MARIO BROS. CLASSIC. Deux, trois ou quatre joueurs peuvent s'affronter à MARIO BROS. BATTLE.

MARIO BROS. CLASSIC

- Si vous jouez à MARIO BROS. CLASSIC à un seul joueur, vous n'avez besoin que d'une seule cartouche.

- Si vous jouez à MARIO BROS. CLASSIC à deux joueurs ou plus, vous aurez besoin du nombre approprié de câbles Game Boy Advance Game Link et d'une cartouche par personne.

MARIO BROS. BATTLE

Une cartouche

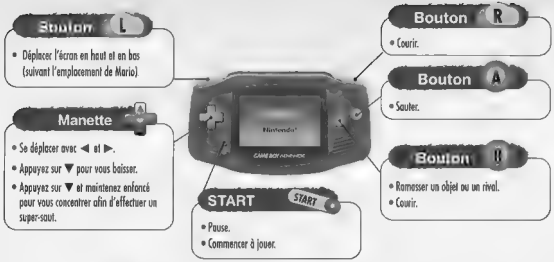
- Pour jouer à MARIO BROS. BATTLE, vous avez besoin du bon nombre de câbles Game Boy Advance Game Link et d'une cartouche, ou d'une cartouche par joueur.

Multi-cartouche

- Si vous jouez avec plusieurs cartouches, il n'y aura pas de temps de chargement.
- **MARIO BROS. BATTLE** est identique pour les deux modes de jeu.

* Vous pouvez utiliser cette cartouche avec SUPER MARIO ADVANCE™ ou SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2™.

Contrôles



Avant de commencer

1 Configurez la cartouche

Joueur 1

(Joueur avec la cartouche.)

- Insérez la cartouche Super Mario Advance dans votre Game Boy Advance, et allumez-la.
- Sur l'**écran titre**, choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START. La console vérifiera les connections des câbles.
- Après cela, appuyez sur START lorsque apparaît à l'écran: (PRESS START)
- Choisissez ensuite le LEVEL (niveau) et réglez les options FIREBALL (Boule de feu) et HANDICAP (le nombre de pièces que possède chaque joueur au début de la partie).
- Utilisez ▲ et ▼ pour choisir un élément et ◄et► pour effectuer les réglages.
- Le joueur 1 appuie ensuite sur le bouton A pour envoyer la configuration du jeu sur les systèmes de jeu des autres joueurs.

*Mario traverse l'écran en courant pendant que le jeu se charge. Le chargement est terminé lorsque Mario atteint le côté droit de l'écran.

*Lorsque vous jouez avec des câbles Game Boy Advance Game Link, mettez toutes les consoles sur OFF avant d'insérer les câbles.

Autres joueurs

- Quand la console du joueur 1 vérifie les connexions, le logo GAME BOY sera affiché sur les autres consoles.
- Après que le joueur 1 ait appuyé sur START, un logo NINTENDO s'affiche sur les autres consoles. Cela signifie que les données sont en train d'être chargées.

Le Mario qui apparaît pendant le chargement est de la couleur du Mario de ce joueur dans le jeu.

Si ERROR! (erreur) apparaît, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions et configurez le jeu à nouveau.

2 Configuration multi-cartouches

Même chose que le jeu à une cartouche mais sans temps de chargement

Joueur 1

(Le joueur avec la prise violette insérée dans sa console.)

- Insérez la cartouche SUPER MARIO ADVANCE dans le Game Boy Advance et mettez-la sous tension.
- Sur l'**écran titre**, choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START pour afficher l'**écran Multijoueur**.
- Appuyez à nouveau sur START pour afficher l'**écran de sélection de** jeu et choisissez ensuite BATTLE (combattre).
- Ensuite choisissez le LEVEL (niveau) de la partie et réglez les options FIREBALL (Boule de feu) et HANDICAP (le nombre de pièces que possède chaque joueur au début de la partie).
- Utilisez ▲ et ▼ de la manette ✥ pour choisir un élément du menu, et ◄ et ► pour effectuer les réglages.
- Quand vous appuyez sur A, un Mario de couleur différente apparaîtra pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer la partie.

Autres joueurs

- Après avoir allumé les consoles, choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) sur l'**écran titre**. Les autres joueurs attendent ensuite que le joueur 1 ait fini de paramétrer la partie.
- Après que le joueur 1 ait appuyé sur START, un Mario de couleur différente apparaît pour chaque joueur, appuyez sur START pour commencer la partie.

Vérifier que les consoles sont éteintes avant de connecter les câbles Game Boy Advance Game Link.

Comment jouer

1 Gagner

Attaquer les ennemis

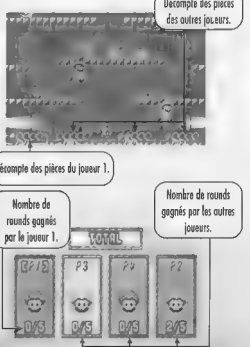
- Le premier joueur à récupérer cinq pièces gagne.
- Une pièce sortira de l'un des tuyaux en haut de l'écran pour chaque ennemi vaincu. Pour renverser les ennemis, sautez et frappez le sol sous leurs pieds. Une fois sur le dos, éjectez-les hors de l'écran pour vous en débarrasser.
- Si tous les joueurs sont KO sauf un, celui qui reste debout gagne.

2 Mouvements de Mario

- Si vous cognez vos rivaux par en dessous, ils seront sonnés et incapables de se déplacer pendant quelques secondes.
- Si vous êtes sonné, appuyez plusieurs fois sur A pour reprendre vos esprits.
- Si vous sautez sur la tête d'un rival, appuyez sur B pour le soulever. Appuyez sur B à nouveau pour le jeter sur d'autres personnages ou même dans la poubelle.
- Si vous avez été saisi par un autre joueur, appuyez sur ◄ ou ► plusieurs fois pour vous libérer.
- Vous pouvez sauter et cogner le bloc POW pour sonner tous vos rivaux d'un coup. Transportez les blocs POW en sautant dessus et en appuyant sur B.

Ecran de jeu

1 Visualiser l'écran de jeu



Pièces collectées

Le nombre de pièces collectées par chaque joueur sera affiché pendant la partie.

- Si vous appuyez sur START pendant le jeu et que vous choisissez START OVER (recommencer), la partie recommencera au round 1.

Après un round

YOU WIN (vous avez gagné) ou YOU LOSE (vous avez perdu) s'affichera à la fin de chaque round.

Résultats finaux

Le nombre total de victoires pour chaque joueur sera affiché entre les rounds.

- Appuyez sur START sur cet écran pour commencer le prochain combat.
- Le premier à gagner 5 rounds gagne la partie. ~

2 Les ennemis

Heriss Retournez les Heriss et éjectez-les de l'écran. Attention, ils se remettent d'aplomb, plus rapides qu'avant.

Boules de Feu Si votre timing est bon, percutez le sol au moment où elles atterrissent pour les mettre hors d'état de nuire.

Freezy Si vous ne mettez pas ce gars KO rapidement, il gèlera le sol et vous éjectera vite fait bien fait

Méchantes mouches Les méchantes mouches peuvent être assommées quand elles atterrissent. Un bon timing est essentiel pour se débarrasser de ces parasites volants.

Crabes Les crabes sont des adversaires plutôt coriaces. Vous devrez les cogner deux fois pour les sonner. De plus, ils sont beaucoup plus rapides que les Heriss.

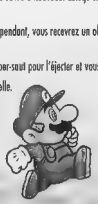
Usage de la poubelle

Utilisez-la bien et souvent

Lorsque deux joueurs s'affrontent en mode VS la poubelle apparaît dans le jeu. Servez-vous en judicieusement, car elle peut être la clé de votre victoire.

- Si vous saisissez votre rival et que vous l'amenez à la poubelle, le couvercle s'ouvrira et vous pourrez le jeter à l'intérieur. Puis le couvercle se refermera et le personnage adverse sera immobilisé pour quelques temps.
- Si vous êtes dans la poubelle, vous devrez attendre quelques secondes avant que la poubelle ne s'ouvre à nouveau. Lorsqu'elle s'ouvre, sortez et retournez dans la partie.
- Pendant que vous êtes dans la poubelle, vos rivaux ont plus de chances d'attraper des pièces. Cependant, vous recevrez un objet spécial qui vous permettra peut-être de reprendre l'avantage!
- Si un adversaire se tient sur le couvercle de la poubelle quand vous êtes prisonnier, utilisez le super-saut pour l'éjecter et vous enfuir.
- Vous recevrez un objet de façon aléatoire quand vous sautez ou que vous êtes jeté dans la poubelle.

*** Il y a quatre types d'objets dans la poubelle. L'un d'entre eux est un œuf qui contient trois objets. Vous ne pouvez jamais savoir ce que vous allez obtenir, mais n'oubliez pas la poubelle dans votre stratégie.**



Comment jouer

1 Un joueur

- Insérez la cartouche de jeu dans votre Game Boy Advance et allumez-la. Choisissez SINGLE PLAYER (un joueur) sur l'**écran titre** et appuyez sur START pour accéder à l'**écran de sélection du jeu**. Sélectionnez MARIO BROS. et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix
- Percutez les ennemis par-dessous pour les renverser. Une fois retournés, dégagez-les de l'écran et de la partie. Triomphez de tous les ennemis pour passer un niveau.

2 Partie de deux à quatre joueurs

Joueur 1

(Le joueur avec la prise violette insérée dans sa console.)

- Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance et allumez-la.
- Choisissez MULTIPLAYER (multijoueur) et appuyez sur START.
- Appuyez à nouveau sur START sur l'**écran titre** pour accéder à l'**écran de sélection du jeu**. Sélectionnez CLASSIC et appuyez sur A ou START pour confirmer votre choix.
- Un Mario de couleur différente apparaît pour chaque joueur. Appuyez sur START pour commencer la partie.

Autre joueurs

- Allumez toutes les consoles et choisissez Multiplayer.
- Quand le joueur 1 appuie sur START, un Mario de couleur différente apparaît à l'écran de chaque joueur. C'est celui que vous dirigerez au cours de la partie.

Lors d'une partie à plusieurs joueurs, la coopération est importante pour finir les niveaux.

***Ce mode nécessite plusieurs cartouches. En jouant à deux joueurs ou plus, vous aurez besoin d'une cartouche par joueur. Vous pouvez utiliser cette cartouche avec Super Mario Advance ou Super Mario World: Super Mario Advance 2.**

Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... **Une par joueur**

Cartouches / Jeu Multi-Cartouches ..... **Une par joueur**
Jeu Une Cartouche ..... **Une cartouche**

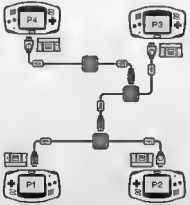
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... **2 joueurs: 1 câble**
..... **3 joueurs: 2 câbles**
..... **4 joueurs: 3 câbles**

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueur

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.
- Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

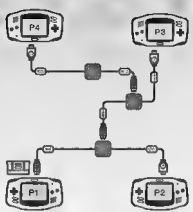
Reportez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.
2. Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.
3. Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.
4. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
5. Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueur avec une cartouche.

- Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires

Reportez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

En cas de problème

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.
- Si votre câble Game Boy Advance Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
- Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.
- Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.
- Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).

ÍNDICE

YOSHI'S ISLAND™

Cómo usar el salvapantallas	85
La historia	86
Funciones de los botones	87
Cómo empezar a jugar	88
Cómo jugar	89
Habilidades de Yoshi	92
La meta y la puntuación	93
Objetos especiales	94

MARIO BROS.™

Cómo seleccionar los juegos	95
Funciones de los botones	96
MARIO BROS. BATTLE	
Cómo empezar a jugar	97
Cómo jugar	98
La pantalla del juego y los enemigos	99
El cubo de la basura	100
MARIO BROS. CLASSIC	
Cómo jugar	101

- YOSHI'S ISLAND es un juego para un solo jugador.

- MARIO BROS. BATTLE es un juego para dos, tres o cuatro jugadores.
- MARIO BROS. CLASSIC es un juego para uno, dos, tres o cuatro jugadores.

Funciones de los botones comunes a todos los juegos

- **Reiniciar el juego**

  Pulsa START, SELECT y los Botones A y B a la vez para reiniciar el juego.

- **Borrar todos los datos**

  Cuando enciendas la consola, pulsa START, SELECT y los Botones A, B, L y R a la vez para borrar todos los datos guardados. En la pantalla que aparece a continuación, elige YES (sí) para borrarlos. Ten en cuenta que si borras todos los datos guardados, todas las partidas se perderán y no podrán ser recuperadas.

Cómo usar el salvapantallas

Este juego tiene dos tipos de SALVAPANTALLAS. El SALVAPANTALLAS es una función especial de ahorro de energía que permite tener la consola Game Boy Advance encendida (ON) pero con la pantalla apagada.

1 Pantalla de opciones

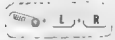
Para acceder a la **pantalla de opciones** (OPTIONS), pulsa derecha en el ✚ Panel de Control en la **pantalla de selección de juego** (CHOOSE A GAME). En esta pantalla puedes acceder a diferentes opciones, como la selección de idioma y los ajustes del SALVAPANTALLAS.

EL SALVAPANTALLAS

Para anular el SALVAPANTALLAS, pulsa SELECT y los Botones L y R al mismo tiempo.

SALVAPANTALLAS

Si activas el SALVAPANTALLAS, podrás usarlo en cualquier momento pulsando SELECT y los Botones L y R simultáneamente. Para activarlo, elige SÍ y pulsa el Botón A. A continuación, confirma tu elección y pulsa el Botón A.



AUTO-SALVAPANTALLAS

Si activas el AUTO-SALVAPANTALLAS, éste se accionará automáticamente si no pulsas ningún botón durante un minuto. Para activarlo, elige SÍ y pulsa el Botón A. A continuación, confirma tu elección y pulsa el Botón A. Una vez en uso, el SALVAPANTALLAS y el AUTO-SALVAPANTALLAS pueden ser anulados pulsando SELECT y los Botones L y R al mismo tiempo.

SELECCIÓN DE IDIOMA (CHOOSE A LANGUAGE)

En la **pantalla de selección de idioma** (CHOOSE A LANGUAGE), puedes elegir el idioma con el que deseas jugar.

2 Uso desde la pantalla de pausa

También es posible usar el SALVAPANTALLAS desde la **pantalla de pausa** de YOSHI'S ISLAND. Pulsa START en mitad de una fase para entrar en la **pantalla de pausa**. Usa el ✚ Panel de Control para elegir SALVAPANTALLAS y luego pulsa el Botón A. No olvides confirmar tu selección con el Botón A. Para anular el SALVAPANTALLAS y volver a la partida, pulsa SELECT y los Botones L y R al mismo tiempo; luego elige CONTINUAR y pulsa START, el Botón A o el Botón B para seguir con la partida.

NOTA: cuando el juego está usando el SALVAPANTALLAS, sigue gastando pilas. No uses el SALVAPANTALLAS si vas a dejar de jugar por un largo período de tiempo, ya que las pilas podrían gastarse.

YOSHI'S ISLAND

La historia

Ésta es la historia de Bebé Mario y de Yoshi...
Una historia que ocurrió hace ya muuucho tiempo.

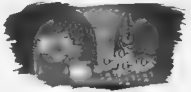
Una cigüeña se apresura a través de la claridad del alba. En su pico lleva a un par de bebés. De repente, algo aparece de entre las nubes dirigiéndose velozmente hacia la cigüeña.

"¡EEEEH, TÚÚÚÚ! ¡ESOS BEBÉS SON MÍOS!"

Tras arrebatarle a uno de los bebés, la criatura desaparece en la oscuridad de la que provino. En medio de la confusión, ninguno de los dos percibe que uno de los bebés está cayendo al mar...

"¡QUÉ DESGRACIA!"

El raptor resulta ser Kamek, un malvado Magikoopa del Reino Koopa. Tras haber adivinado que dos bebés que nacerían a la mañana siguiente traerían el caos a la familia Koopa, había planeado una emboscada antes del amanecer. De vuelta en su castillo, Kamek descubre que ha perdido a uno de los bebés. Y entonces decide enviar a su horda de sapos...



"¡MARCHAD Y NO VOLVÁIS SIN ÉL! ¡NO DEJÉIS QUE SUS PADRES LO ENCUENTREN! ¡JAMÁS!"

Mientras tanto, el segundo bebé no cayó al mar después de todo... ¡Aterrizó sano y salvo sobre el lomo de Yoshi! ¡Y justo después de él, cayó un mapa!

Este paraíso es la Isla de Yoshi. Esta isla está habitada por muchos Yoshis diferentes. Éstos son, por la general, pacíficos y tranquilos, pero la desgracia del bebé los ha revolucionado. Mientras ellos se gritan los unos a los otros, el bebé señala algo insistentemente.

¡Sí! ¡El bebé sabe en qué dirección se encuentra su hermano! De repente, todos los Yoshis se ponen de acuerdo en llevar al bebé de lomo en lomo. El Yoshi verde es el primero en hacer los honores y parte en la dirección en la que señala el bebé...

Funciones de los botones

Botón L (L)

Fijar el punto de mira.
Púlsalo para fijar el punto de mira al lanzar huevos. (Púlsalo de nuevo para liberarlo).

Botón R (R)

Lanzar huevos.
Púlsalo una vez para activar el punto de mira. (Pulsa abajo en el ✣ Panel de Control o pulsa el Botón B para cancelarlo)
PACIENTE: Pulsa el Botón R una segunda vez para lanzar un huevo.
IMPACIENTE: Suelta el Botón R para lanzar un huevo.

✣ Panel de Control

- ◀▶ Mover a Yoshi.
- ▲ Entrar por las puertas.
- ▲✣ (A) Entrar por tuberías superiores.
- ▼ Agacharse.
- ▼ Entrar por tuberías inferiores.
- ▲▼ Desplazar la pantalla.

Botón A (A)

Saltar.
Mantenlo pulsado para revolotear.

Pisotón.
¡Cuando estés en el aire, pulsa abajo en el ✣ Panel de Control para dar un pisotón!

START (START)

Detiene el juego y abre la **pantalla de pausa** (consulta la pág. 90 para obtener más información).

Botón B (B)

Lanzar la lengua.
¡Pulsa arriba en el ✣ Panel de Control para lanzarla hacia arriba!

Cuando hayas atrapado a un enemigo...

- **Crear huevos.**
  Pulsa abajo en el ✣ Panel de Control para crear un huevo.
- **Escupir.**
  Pulsa el Botón B para escupir un enemigo.
- **Ataque especial.**
  Si Yoshi ha atrapado una sandía, puede hacer un ataque especial (consulta la pág. 92 para obtener más información).

SELECT (SELECT)

Abre la pantalla de estado (consulta la pág. 94 para obtener más información).

Cómo empezar a jugar

1 ¡Comienza el juego!

Inserta el cartucho en tu Game Boy Advance y enciéndela (ON). En la **pantalla de título**, elige SINGLE PLAYER (un jugador) y pulsa START. En la **pantalla de selección de juego** (CHOOSE A GAME), elige Yoshi's Island.

Yoshi's Island es un juego para un solo jugador.

2 ¡Elige un archivo!

Pulsa START en la **pantalla de título** de Yoshi's Island para acceder al MENÚ DE ARCHIVOS. Usa el ✥ Panel de Control para elegir un archivo y pulsa el Botón A para confirmar; si pulsas el Botón B, volverás a la **pantalla de selección de juego** (CHOOSE A GAME).

Este juego incorpora una función de auto-guardado (consulta la pág. 93 para obtener más información).

Comenzar una partida.

Continuar una partida guardada.

Copiar una partida guardada a un archivo vacío. No podrás copiar datos si no hay archivos vacíos.

Borrar datos guardados. Si borras los datos, no podrás volver a recuperarlos.

Volver a la pantalla anterior.

3 La pantalla de selección de fase

Yoshi's Island está compuesto de seis mundos, cada uno de ellos con 8 fases distintas. En la **pantalla de selección de fase**, mueve la mano a una fase en particular y pulsa el Botón A para acceder a ella.

FASES 1-8 Las fases que no han sido superadas tienen la imagen en blanco y negro. Cuando lo hayas terminado, la imagen aparecerá en color. Puedes volver a jugar las fases terminadas tantas veces como quieras. Los jefes enemigos estarán esperando en las fases cuatro y ocho de cada mundo.

PUNTOS Esta opción te permite ver los récords de cada fase y de cada mundo.

El punto de mira En esta opción puedes cambiar el estilo de lanzamiento de huevos. Los estilos disponibles son el PACIENTE y el IMPACIENTE.

? Los paneles de esta área aparecerán cuando completes ciertos objetivos. ¿No te pica la curiosidad?

MUNDOS 1-6 Usa el ✥ Panel de Control para seleccionar esta pestaña y pulsa el Botón A para acceder a las fases del mundo seleccionado.

Pulsa los Botones L y R para desplazarte por el mapa.

Cómo jugar

1 Pasar las fases

Para pasar de fase, salta sobre el anillo de META y entrega a Bebé Mario al siguiente Yoshi.

2 El poder de las estrellas

Cuando el contador llega a cero...

Si un enemigo alcanza a Yoshi, Bebé Mario se caerá de su lomo. Cuando esto ocurra, el poder de las estrellas protegerá a Bebé Mario durante un corto periodo de tiempo. Un contador mostrará la duración de esta protección. Si este contador llega a cero, Bebé Mario será raptado por los sapos de Kamek. ¡Intenta por todos los medios que Bebé Mario vuelva sobre los lomos de Yoshi antes de que se acabe el tiempo!

Estrellas

Tienes 10 estrellas cada vez que comienzas una fase, pero ese número aumentará con cada estrella que Yoshi recoja en la fase. El máximo son 30 estrellas. Aunque un enemigo alcance a Yoshi y el número decrezca bajo 10, el contador volverá a 10 poco a poco cuando Bebé Mario esté en tu poder.

Lengua oculta

Si Bebé Mario está flotando demasiado alto como para poder tocarlo, puedes lanzarle un huevo para que baje de las alturas. También puedes intentar lanzar la lengua hacia arriba para tocar la burbuja.

3 El anillo de mitad de fase

A lo largo de las fases, te encontrarás con anillos de estrellas llamados anillos de mitad de fase. Cuando pases por uno de estos anillos, tendrás la posibilidad de continuar desde ese punto en caso de perder una vida antes de terminar la fase. Además, cuando lo atravieses, recibes una bonificación de 10 estrellas.
Si pierdes todas las vidas y aparece el mensaje GAME OVER, tendrás que comenzar la fase desde el principio.

4 La pantalla de pausa

Pulsa START mientras juegas una fase para acceder a **la pantalla de pausa** (PAUSA). Elige las opciones con el ✣ Panel de Control y confírmalas con el Botón A.

CONTINUAR
Selecciónala para seguir jugando la fase

SALVAPANTALLAS
Esta opción permite usar el SALVAPANTALLAS. Para anularlo, pulsa SELECT y los Botones L y R al mismo tiempo. (Consulta la pág. 85 para obtener más información acerca del SALVAPANTALLAS).

SALIR AL MAPA
Selecciónala para abandonar la fase que estás jugando y volver a la **pantalla de selección de fase.** (Las fases que no hayas alcanzado no estarán disponibles).

5 Objetos básicos

Monedas
Encontrarás monedas por todas partes. Recoge 100 de ellas para conseguir una vida extra.

MONEDAS rojas
Hay 20 monedas rojas escondidas entre las normales. Si las recoges todas antes de llegar a la meta, tu puntuación mejorará significativamente. Además, también cuentan como monedas normales.

Flores especiales
Hay cinco flores en cada fase. Si las recoges todas, ganarás una vida extra; aunque también añaden muchos puntos a tu marcador.

Huevos
Yoshi puede llevar hasta seis huevos a la vez. Puedes atrapar enemigos para hacer huevos o también conseguirlos al golpear ciertos bloques. Si usas un huevo que no sea verde, aparecerá un objeto.

Huevo amarillo	Huevo rojo	Huevo destellante
Moneda	2 Estrellas	Moneda roja

6 Interruptores y demás

En la mayoría de las fases hay interruptores u objetos similares. Si no los usas apropiadamente, no podrás acceder a lugares secretos, y muchos veces ni siquiera podrás avanzar en la fase.

Bloques de mensaje
Golpéalos desde abajo para recibir consejos útiles.

Interruptores
Písalos para que aparezcan objetos ocultos o puede que alguna que otra sorpresa.

Nubes aladas
Si les lanzas un huevo, se transformarán en ESTRELLAS o MONEDAS. O quizás en otra cosa…

Nubes con flecha
Dispárales un huevo para que éste salga despedido en la dirección en la que apunta la flecha.

Tuberías

Cuando estés encima de una tubería inferior, pulsa abajo en el ✣ Panel de Control para colarte por ella. Si te topas con una tubería superior, pulsa arriba en el ✣ Panel de Control y el Botón A para saltar y entrar por ella.

Llaves y puertas

En diferentes fases puede que veas unas puertas con cerradura. Las llaves que abren estas puertas están siempre ocultas en algún lugar cercano. Encuentra la llave y sitúate frente a la puerta; a continuación, pulsa arriba en el ✣ Panel de Control para abrirla y pasar. Para atravesar las puertas normales, hazlo de la misma forma.

7 MINI BATALLAS

Cuando encuentres una llave y abras la puerta cerrada, comenzará una MINI BATALLA. Si derrotas al enemigo en la MINI BATALLA, ganarás objetos especiales o vidas extra.

La patata caliente (PATATA)
Pulsa la combinación de botones en el orden correcto para pasar el globo al enemigo. Al que le reviente en las manos, pierde.

Revienta el globo (REVENTAR)
Pulsa abajo en el ✣ Panel de Control mientras estés en el aire para dar un PISOTÓN. Revienta todos los globos que puedas. Quien primero encuentre la ★, gana.

Batalla de pepitas (PEPITAS)
Atrapa las sandías y pulsa el Boton B para escupir pepitas a tu enemigo. Tu misión es acabar con la barra de energía de tu enemigo.

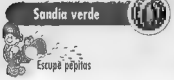
Recoger monedas (MONEDAS)
Recoge todas las monedas que puedas dentro del límite de tiempo. Quien recoja más monedas, gana (Si empatas, también ganas).

Habilidades de Yoshi

1 Las sandías y los ataques especiales

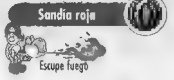
Encontrarás sandías en algunas fases. Pueden ser de tres colores diferentes. Atrapa una sandía con la lengua y haz uso del poder especial pulsando el Botón B.

Sandía verde



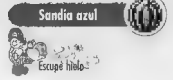
Escupe pepitas

Sandía roja



Escupe fuego

Sandía azul



Escupe hielo

2 Super Estrellas y Mario Superstar

Encuentra una de estas Super Estrellas y Bebé Mario ganará superpoderes por unos instantes. Mientras dure el efecto de la Super Estrella, Bebé Mario se llevará por delante a todos los enemigos. Las funciones de los botones son distintas para controlar a Mario Superstar.

B Correr

Subir por las paredes

A Planear

3 Las metamorfosis de Yoshi

Toca una burbuja de metamorfosis para que Yoshi se transforme en el aparato que hay dentro. Algunos de estos aparatos tienen habilidades especiales.

- **Helicóptero**
  Usa el ✥ Panel de Control para pilotarlo.
- **Tanque Topo**
  Usa el ✥ Panel de Control para manejarlo
- **Submarino**
  Pulsa el Botón A o el Botón B para disparar un torpedo.
- **Tren**
  Pulsa el Botón A o el Botón B para acelerar.
- **Coche**
  Pulsa el Botón A o el Botón B para pasar sobre los enemigos.

Antes de transformarte de nuevo en Yoshi, toca el Bloque Yoshi para recuperar a Bebé Mario.

La meta y la puntuación

1 La meta y la puntuación

Al final de cada fase hay una meta-ruleta. Si Yoshi la cruza, la fase se considerará terminada. Las fases terminadas y las puntuaciones se guardan automáticamente gracias a la función de auto-guardado.

2 La pizarra de puntos

Cuando llegas a meta, se muestra una pizarra con los puntos conseguidos en esa fase. Si quieres ver la puntuación que llevas en la partida, pulsa SELECT para acceder a la **pantalla de estado** (consulta la pág. 94 para obtener más información).

- Récord de la fase.
- Estrellas al llegar a meta (30 como máximo).
- Monedas rojas (20 como máximo)
- Flores especiales (10 puntos cada una; 50 como máximo).
- PUNTUACIÓN ACTUAL

- Puntos de la fase
- Puntos totales del mundo.
- Premios obtenidos en ese mundo (cinco como máximo).

¡A por los 100 puntos!

3 FASES DE BONUS

En la meta-ruleta verás que hay tantas flores como hayas conseguido en la fase. Si la ruleta se para en una de las flores, accederás a una fase de bonus (BONUS CHALLENGE) y también puede que recibas un objeto especial o una vida extra.

Girar las cartas (SUERTES) Gira las cartas y gana los objetos que muestren. Si aparece Kamek, habrás perdido todos los objetos acumulados hasta el momento

Rasca y gana (RASCAR) Rasca tres casillas. Recibirás vidas extra de acuerdo a la tabla de PREMIOS.

Tragaperras (RODILLO) Pulsa el Botón A para parar los rodillos. ¡Si consigues ciertas combinaciones, ganarás vidas extra!

¡Hay más fases de bonus (BONUS CHALLENGES) esperándote en el juego!

Objetos especiales

1 La pantalla de estado

Pulsa SELECT dentro de una fase para ver la **pantalla de estado**. Échale un vistazo cuando quieras saber tu puntuación hasta el momento o cuando necesites usar objetos especiales. Pulsa SELECT por segunda vez para salir de la **pantalla de estado** y seguir jugando.

Para usar un objeto especial, elígelo en la **pantalla de estado** y pulsa el Botón A.

- Puntos totales del mundo.
- Récord de la fase.
- Puntuación actual.
- Objetos especiales. Se muestran sólo cuatro, pero se pueden almacenar hasta 27.
- Poder de las estrellas.
- Yoshis restantes.
- Monedas recogidas.

2 Objetos especiales

10 Estrellas
Suma 10 estrellas al total.

Multinimbus
Transforma a todos los enemigos en pantalla en nubes aladas.

20 Estrellas
Suma 20 estrellas al total.

Lupa
Muestra todas las monedas rojas de la fase.

Huevo
Equipa a Yoshi con un total de 6 huevos.

Supersandía verde
Pone una Supersandía verde en la boca de Yoshi, permitiéndole escupir pepitas.

POW
Transforma a todos los enemigos de la pantalla en estrellas.

Supersandía roja
Pone una Supersandía roja en la boca de Yoshi, permitiéndole escupir fuego.

Supersandía azul
Pone una Supersandía azul en la boca de Yoshi, permitiéndole congelar a los enemigos.

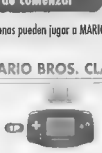
MARIO BROS.

Cómo seleccionar los juegos

Antes de comenzar

Hasta cuatro personas pueden jugar a MARIO BROS. CLASSIC; y dos, tres o cuatro pueden enfrentarse en MARIO BROS. BATTLE.

MARIO BROS. CLASSIC



- Si vas a jugar a MARIO BROS. CLASSIC tú solo, únicamente necesitas un cartucho.

- Si vais a jugar a MARIO BROS. CLASSIC dos o más personas, necesitaréis el número de cables Game Link de Game Boy Advance que corresponda y un cartucho por jugador.

MARIO BROS. BATTLE

Un cartucho

- Para jugar a MARIO BROS. BATTLE, necesitas el número de cables Game Link de Game Boy Advance que corresponda y un cartucho para todos, o un cartucho para cada jugador.

Multicartucho

- **Si juegas con varios cartuchos, no habrá ningún tiempo de carga.**
- **El juego no va a variar en nada, juguéis todos con un solo cartucho o cada uno con uno.**

* Puedes usar este cartucho junto con el de SUPER MARIO ADVANCE™ y con el de SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2™.

Funciones de los botones

Cómo empezar a jugar

1 Juego con un cartucho en el modo Battle

El jugador que tiene el cartucho

(El jugador que tiene el cartucho).

- Introduce el cartucho del juego en tu consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).
- En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER (multijugador) y pulsa START. La consola verificará seguidamente las conexiones de los cables.
- Cuando veas en pantalla el mensaje PRESS START, pulsa START.
- A continuación, usa el ✥ Panel de Control para elegir un nivel de dificultad (LEVEL) y decidir si vais a jugar o no con bolas de fuego (FIREBALL). Echa también un vistazo a la opción HANDICAP: si eres muy bueno, ¡puedes empezar con desventaja tu partida dándoles monedas a los demás jugadores!
- Por último, el jugador 1 debe pulsar el Botón A para enviar los datos de la nueva configuración del juego a las consolas de los otros jugadores.

*Mario aparecerá corriendo de izquierda a derecha de la pantalla mientras se están cargando los datos del juego. El proceso de carga concluye cuando Mario desaparece por la tubería que hay a la derecha de la pantalla.

*Cuando juegues con cables Game Link de Game Boy Advance, deberás apagar todas las consolas antes de conectar los cables. Para obtener más información sobre la manera de conectar los cables Game Link de la consola Game Boy Advance, consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho".

Conexiones para los demás jugadores

- Mientras la consola del jugador 1 verifica las conexiones de los cables, en las demás consolas conectadas aparecerá el logotipo de GAME BOY.
- Cuando el jugador 1 pulse START, en las demás consolas aparecerá intermitentemente el logotipo de Nintendo, lo que significa que se están cargando los datos del juego.

El Mario de cada jugador aparecerá en pantalla durante la carga de los datos. El Mario que veas será el Mario con el que juegues, así que presta atención al color del que va vestido.

Si aparece el mensaje ERROR en pantalla, apagad todas las consolas (OFF), comprobad las conexiones de los cables y empezad a configurar el juego de nuevo.

2 Juego Multicartucho en el modo Battle

El Juego Multicartucho es igual que el juego con 1 cartucho, pero tiene la ventaja de que no hay que esperar a que se cargue el juego en los demás consolas.

Instrucciones para el Jugador 1

(El jugador 1 es el que tiene el conector morado conectado a la consola).

- Introduce el cartucho de juego en la consola Game Boy Advance y enciéndala (ON).
- En la **pantalla del título**, selecciona MULTIPLAYER (multijugador) y pulsa START para entrar en **la pantalla de multijugador**.
- Pulsa de nuevo START para entrar en la **pantalla de selección de juego**; selecciona BATTLE y vuelve a pulsar START.
- A continuación, usa el ✣ Panel de Control para elegir un nivel de dificultad (LEVEL) y decidir si vais a jugar o no con bolas de fuego (FIREBALL). Echa también un vistazo a la opción HANDICAP: si eres muy bueno, ¡puedes empezar con desventaja la partida dándoles monedas a los demás jugadores!
- Cuando pulses el Botón A, en cada consola aparecerá un Mario vestido de un color diferente. Pulsa el START para empezar a jugar.

Instrucciones para los demás jugadores

- Despues de encender la consola (ON), elegid MULTIPLAYER (multijugador) en la **pantalla del título** y esperad a que el jugador 1 haya terminado de configurar el juego.
- Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá un Mario vestido de distinto color para cada jugador. Pulsad START para iniciar el juego.

Cuando juguéis en el modo Multicartucho, asegurarse de que todas las consolas estén apagadas antes de conectar el cable o los cables Game Link de Game Boy Advance.

Cómo jugar

1 Para ganar

¡Coge las monedas!

- El primer jugador que reúne cinco monedas gana.
- Por cada adversario derrotado, saldrá una moneda de una de las tuberías que aparecen en la parte superior de la pantalla del juego. Para tumbar a los adversarios, salta y golpea el suelo que pisan. Cuando estén boca arriba, sácalos a patadas de la pantalla para deshacerte de ellos.
- Si todos los jugadores, menos uno, quedan eliminados antes de recoger las cinco monedas, el jugador que quede será el ganador.

2 Movimientos de Mario

- Si golpeas a tus rivales desde abajo, se quedarán aturdidos y serán incapaces de moverse durante unos segundos.
- Si eres tú quien se queda aturdido, pulsa repetidamente el Botón A para recuperarte.
- Si saltas encima de un Mario rival, pulsa el Botón B para cogerlo. Vuelve a pulsar el Botón B para lanzarlo contra otros adversarios o al cubo de la basura.
- Si te cogen a ti, pulsa repetidamente ◀ o ▶ para escaparte.
- Puedes saltar y golpear el bloque POW para aturdir a todos tus rivales a la vez. También puedes recoger y llevar contigo los bloques POW saltando encima de ellos y pulsando el Botón B.

La pantalla del juego y los enemigos

1 La pantalla del juego

Durante la partida

En pantalla aparecen las monedas que va recogiendo cada jugador

- Si pulsas START durante la partida y seleccionas START OVER (volver a empezar), volverás a empezar desde el primer asalto.

Después de cada asalto

En pantalla aparecerá YOU WIN (has ganado) sobre el vencedor del asalto, y YOU LOOSE (has perdido) sobre los Marios derrotados.

Resultados (TOTAL)

Entre un asalto y otro, aparecerá una pantalla donde se indicará el número de victorias que ha logrado hasta ese momento cada jugador.

- Pulsa START en esta pantalla para comenzar la siguiente batalla.
- El primer jugador que gane cinco asaltos ganará la partida.

2 Las alimañas de las tuberías

Pinchones Estos bicharracos con púas serán los primeros enemigos que te encontrarás. Ponlos patas arriba y échalos fuera de la pantalla. Pero ten cuidado: se darán la vuelta en unos segundos y entonces serán más rápidos que antes.

Bolas de fuego Si tu sincronización es correcta, podrás golpear el suelo sobre el que se encuentran estas bolas justo cuando caigan para dejarlas fuera de juego.

Congelador Si no dejas fuera de combate a esta criatura pronto, congelará el suelo y acabarás patinando

Moscas luchadoras A los moscones luchadores sólo se les puede aturdir cuando se posan en el suelo. Una buena sincronización es esencial para deshacerse de estas criaturas voladoras.

Cangrejos Estos crustáceos son bastante resistentes, así que tendrás que golpearlos dos veces para aturdirlos. Además, son mucho más rápidos que los Pinchones.

El cubo de la basura

Úsalo mucho, y úsalo bien

Cuando jueguen dos jugadores, en el nivel más bajo del juego es posible que aparezca un cubo de la basura. Si lo sabes usar, puede convertirse en la clave de tu victoria.

- Si cages a tu adversario y lo llevas hasta el cubo de la basura, se abrirá la tapa y podrás meterlo dentro. La tapa se cerrará automáticamente y el contrincante dejará de molestarte durante algún tiempo.
- Si te meten en el cubo de la basura, tendrás que esperar unos segundos hasta que se vuelva a abrir la tapa. Cuando se abra, salte y vuelve a la carga.
- Mientras estés atrapado dentro del cubo de la basura, tus rivales tendrán la oportunidad de recoger algunas monedas, para no te preocupes: tú recibirás un objeto especial que podrá ayudarte a darle la vuelta a la tortilla.
- Si tu oponente está de pie encima del cubo de la basura mientras tú estás atrapado en el interior, utiliza el Super Salto para tirarlo al suelo y poder huir.
- Cuando estés en el cubo de la basura, recibirás un objeto al azar.

*** En el cubo de la basura puede haber cuatro objetos distintos. Uno de ellos, el huevo, puede contener cualquiera de los tres restantes. Es imposible saber cuál obtendrás, pero no estaría de más que contases con el cubo de la basura cuando vayas a planificar tu estrategia.**

Cómo jugar

1 Juego con un jugador en el modo Classic

- Introduce el cartucho del juego en tu consola Game Boy Advance y enciéndela (ON). Selecciona SINGLE PLAYER (un jugador) en la **pantalla del título** y pulsa START para pasar a la **pantalla de selección de juego**. Selecciona MARIO BROS. y pulsa el Botón A o START para confirmar tu selección.
- Golpea a tus adversarios desde abajo para dejarlaspatas arriba. Cuando estén en el suelo, échalos de la pantalla y del juego. Derrótalos a todos para pasar de nivel.

2 Juego con dos, tres o cuatro jugadores en el modo Classic

Instrucciones para el jugador 1

(El jugador 1 es el que tiene el conector morado conectado a la consola)

- Introduce el cartucho en la consola Game Boy Advance y enciéndela (ON).
- Selecciona MULTIPLAYER (multijugador) en la **pantalla del título** y pulsa START.
- Pulsa START en la **pantalla del título** para pasar a la **pantalla de selección de juego**. Selecciona CLASSIC y pulsa el Botón A o START para confirmar.
- En la **pantalla del título** de cada jugador aparecerá un Mario de distinto color. Pulsa START para comenzar a jugar.

Instrucciones para los demás jugadores

- Encended las consolas y seleccionad MULTIPLAYER (multijugador).
- Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá un Mario de color diferente en la pantalla de cada uno de los jugadores. El Mario que vaas en tu pantalla será el Mario con el que juegues.

Cuando juegan dos o más jugadores, es importanie colaborar para pasar de nivel.

Este tipo de juego necesita varios cartuchos. Cuando jugueis dos o más jugadores, necesitaréis un cartucho cada uno. También puedes usar cartuchos de SUPER MARIO ADVANCE o SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2.

Juego Multicartucho, Juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE EL CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance: ..... **Una por jugador**

Cartuchos – Multicartucho: ..... **Uno por jugador**

– Juego con un cartucho: ..... **Un cartucho**

Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... **Dos jugadores: Un cable**

..... **Tres jugadores: Dos cables**

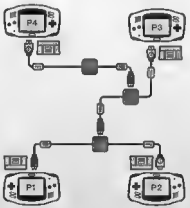
..... **Cuatro jugadores: Tres cables**

Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. Compruebe que los interruptores de alimentación de todas las consolas están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras.
2. Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector de la conexión externa (EXT) de cada consola.
3. Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada consola.
4. Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado en su consola Game Boy Advance será el jugador 1.



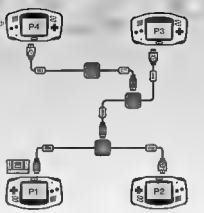
Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a las consolas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande, gris.)

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que los interruptores de todas las consolas están apagados (OFF) y, después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1.
2. Conecte los cables Game Link.
3. Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en la consola del jugador 1 y el grande de color gris en las demás consolas, inserte los cables Game Link en los conectores de la conexión externa (EXT).
4. Apague todas las consolas.
5. Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.

- Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.



Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a las consolas Game Boy Advance.
(Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho van en la consola del jugador 1).

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en alguna consola.
- Cuando se desconecta algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Cuando están conectadas más de cuatro consolas Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.
- Cuando se inserta un cartucho en una consola que no sea la Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).

INDICE

YOSHI'S ISLAND™

Modalità riposo	105
La nostra storia	106
Comandi	107
Iniziare	108
Il gioco	109
I talenti di Yoshi	112
La meta e il tuo punteggio	113
Strumenti speciali	114

MARIO BROS.™

Selezione del gioco	115
Comandi	116
MARIO BROS. BATTLE	
Iniziare	117
Il gioco	118
Schermo di gioco	119
Usare il secchio dei rifiuti	120
MARIO BROS. CLASSIC	
Il gioco	121

- YOSHI'S ISLAND è un gioco per un giocatore.

- MARIO BROS. BATTLE è per un minimo di 2 e fino a 4 giocatori.
- MARIO BROS. CLASSIC è per un minimo di 1 e fino a 4 giocatori.

Comandi condivisi

• Resettare il gioco

Per resettare il gioco in qualsiasi momento tieni premuti contemporaneamente START, SELECT ed i pulsanti A e B

• Cancellazione dati di gioco

Per cancellare tutti i dati di gioco in una sola volta, tieni premuti contemporaneamente START, SELECT ed i pulsanti A, B, L e R mentre accendi la console (ON). Per cancellare i dati, scegli YES (Sì) sullo **schermo ERASE ALL SAVED DATA?** (cancella tutti i dati i salvati?) che appare dopo aver premuto i pulsanti. Attento: se cancelli tutti i dati di gioco salvati non sarà più possibile recuperarli.

Modalità riposo

Questo gioco è dotato di due modalità riposo diverse. La modalità riposo è una modalità speciale che ti permette di risparmiare energia e di lasciare acceso il tuo Game Boy Advance spegnendo lo schermo della console. Puoi mettere in pausa il gioco, entrare nella modalità riposo e riprendere la partita nel punto esatto in cui l'hai lasciata.

1 Impostazioni dello schermo delle opzioni

Per selezionare le impostazioni da la modalità riposo, premi Destra su la pulsantiera di comando ✚ nello **schermo CHOOSE A GAME** (scegli un gioco), accederai così allo **schermo OPTIONS** (opzioni). Nello schermo troverai diverse opzioni, fra cui CHOOSE A LANGUAGE (scegli una lingua) e le impostazioni della modalità riposo.

INFO RIPOSO

Per uscire dalla modalità riposo, tieni premuti contemporaneamente SELECT ed i pulsanti L e R.

MOD. RIPOSO

Puoi attivare la modalità riposo selezionando SÌ e premendo il pulsante A. Conferma quindi la tua scelta premendo nuovamente il pulsante A. Una volta attivata (ON), potrai entrare nella modalità riposo in qualsiasi momento tenendo premuti SELECT ed i pulsanti L e R.

AUTORIPOSO

Puoi atti vare l'AUTORIPOSO selez.zionando SÌ e premendo il pulsante A. Conferma quindi la tua scelta premendo nuovamente il pulsante A. Quando l'opzione AUTORIPOSO è attiva (ON), il gioco entrerà automaticamente in modalità riposo se per 1 minuto non premi alcun pulsante.
Ricorda che puoi uscire sia dalla modalità riposo che dall'AUTORIPOSO tenendo premuti contemporaneamente SELECT e i pulsanti L e R.

CHOOSE A LANGUAGE (SCEGLI UNA LINGUA)

Sullo schermo CHOOSE A LANGUAGE (scegli una lingua) puoi selezionare la lingua che desideri.

2 Attivazione dallo schermo di pausa

In YOSHI'S ISLAND puoi entrare nella modalità riposo dallo **schermo PAUSA**. Per visualizzare lo **schermo PAUSA** premi START mentre stai giocando. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare RIPOSO, quindi premi il pulsante A. Conferma se vuoi entrare in modalità riposo e premi il pulsante A. Per uscire dalla modalità riposo, tieni premuti contemporaneamente SELECT ed i pulsanti L e R. Seleziona PROSEGUI e premi START o i pulsanti A o B per continuare a giocare.

NOTA: anche quando il gioco si trova in modalità riposo, la console continua a consumare energia. Assicurati che le batterie non si esauriscano.

YOSHI'S ISLAND

La nostra storia

Questa è una storia di tanto tanto tempo fa... C'erano una volta Baby Mario e Yoshi.

Una cicogna solca il cielo poco prima dell'alba. Nei suoi fagotti porta due fratellini. Ad un tratto, un'ombra appare fra le nuvole e si dirige a gran velocità verso la cicogna.

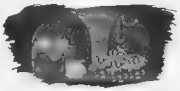
"SCRREEECH!!! I BAMBINI SONO MIEI!"

La creatura afferra solo uno dei fratellini, poi scompare nell'oscurità dalla quale è venuta...

...e non si accorge che il secondo bambino precipita verso il mare aperto...

"OH, NO...!"

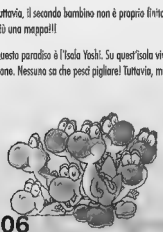
L'autore del rapimento è Kamek, un perfido Magikoopa del Regno Koopa. Avendo previsto, la notte prima della loro nascita, che i due bambini avrebbero portato sciagure alla stirpe dei Koopa, decide di tendere un'imboscata. Ma, ritornando al castello, Kamek si accorge che manca un fratellino e perciò ordina ai suoi sgherri:



"ANDATE SUBITO A PRENDERE L'ALTRO BAMBINO! NON LASCIATE CHE RAGGIUNGA I SUOI GENITORI!!!"

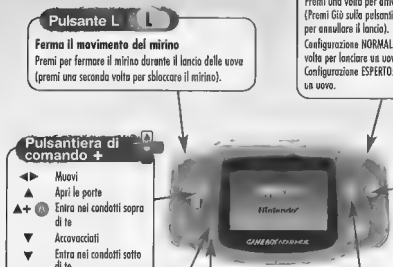
Tuttavia, il secondo bambino non è proprio finito in mare ..al contrario! È piombato, sano e salvo, in groppa a Yoshi! E con lui è caduta giù una meppa!!!

Questo paradiso è l'Isola Yoshi. Su quest'isola vivono tanti Yoshi. Per natura, sono tranquilli e pacifici, ma l'arrivo del bambino li getta nella confusione. Nessuno sa che pesci pigliare! Tuttavia, mentre gli Yoshi discutono animatamente, il bambino indica insistentemente qualcosa.



Sì! Il piccolo è in grado di individuare il suo fratellino! Di comune accordo, gli Yoshi decidono di organizzare una staffetta per portarlo a destinazione. L'onore di iniziare questa missione tocca allo Yoshi verde. Il bambino gli sale in groppa indicandogli la direzione...

Comandi



Pulsante L (L)

Ferma il movimento del mirino
Premi per fermare il mirino durante il lancio delle uova (premi una seconda volta per sbloccare il mirino).

Pulsante R (R)

Lancia le uova
Premi una volta per attivare il mirino. (Premi Giù sulla pulsantiera di comando ✚ o il pulsante B per annullare il lancio).
Configurazione NORMALE: Premi il pulsante R una seconda volta per lanciare un uovo.
Configurazione ESPERTO: Rilascia il pulsante R per lanciare un uovo.

Pulsantiera di comando ✚

- ◀▶ Muovi
- ▲ Apri le porte
- ▲+ (A) Entra nei condotti sopra di te
- ▼ Accovacciati
- ▼ Entra nei condotti sotto di te
- ▲▼ Scorri gli schermi

Pulsante A (A)

Salta
Tieni premuto il pulsante A per svolazzare un po' in aria.

Schianto a terra
Per seguire uno schianto a terra, premi Giù sulla pulsantiera di comando ✚ mentre sei in aria!

START (START)
Metti in pausa il gioco e visualizza lo **schermo PAUSA** (per ulteriori dettagli, vedi pagina 110).

SELECT (SELECT)
Visualizza lo **schermo dei tuoi progressi parziali** (per ulteriori dettagli, vedi pagina 114).

Pulsante B (B)

Tira fuori la lingua (afferra)
Premi Su sulla pulsantiera di comando ✚ per tirarla fuori verso l'alto!

Dopo aver afferrato un nemico...

- **Fai le uova**
Premi Giù sulla pulsantiera di comando ✚ per depositare un uovo.
- **Sputa**
Premi il pulsante B di nuovo per sputare fuori un nemico.
- **Attacco speciale**
Afferrando un cocomero, Yoshi può fare un attacco speciale (per ulteriori informazioni, vedi pagina 112).

1 Si parte per l'avventura!

Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console (ON). Sullo **schermo del titolo**, seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) e premi START. Sullo schermo CHOOSE A GAME (scegli un gioco), seleziona YOSHI'S ISLAND.

YOSHI'S ISLAND è un gioco per un giocatore singolo.

2 Scegli un file!

Premendo START sullo **schermo del titolo** di YOSHI'S ISLAND potrai visualizzare il MENU FILE. Con la pulsantiera di comando ✥ scegli un file e premi il pulsante A per confermare. Premendo il pulsante B ritornerai invece allo schermo CHOOSE A GAME (scegli un gioco).

Questo gioco è dotato di una funzione di autosalvataggio (per ulteriori informazioni, vedi pagina 113).

- Inizia un nuovo gioco
- Prosegui un gioco salvato.
- Copia un gioco salvato in un file vuoto. Non puoi copiare dati di gioco se non ci sono file vuoti.
- Cancella dati di gioco salvati. Una volta cancellati, i dati di gioco non possono essere recuperati.
- Torna allo schermo precedente.

3 Schermo di selezione del livello

In YOSHI'S ISLAND ci sono sei mondi ed ognuno di essi dispone di otto livelli. Sullo **schermo di selezione del livello**, sposta il cursore sul livello che vuoi affrontare e premi il pulsante A per accedervi.

LIVELLI 1 - 8 L'icona del livello non ancora completato, ma accessibile, appare in bianco e nero. Una volta completato, l'icona del livello si colorerà. Puoi avventurarti nei livelli che hai già completato tutte le volte che vuoi. Nel quarto e ottavo livello di ogni mondo affronterai i boss di quel mondo.

PUNTI Ti permette di visualizzare i record ottenuti in ogni livello e mondo.

Configurazione tiro Seleziona per impostare il tuo modo di lanciare le uova: NORMALE o ESPERTO.

[?] Quando avrai raggiunto determinati obiettivi, qui appariranno nuove icone. Sono sorprese speciali per te!

MONDI 1 - 6 Con la pulsantiera di comando ✥ sposta il cursore sul mondo che vuoi affrontare, quindi premi il pulsante A per visualizzare i livelli del mondo che hai scelto.

Premi il pulsante L o R per far scorrere la mappa dei livelli.

1 Come completare un livello

Per completare un livello, salta attraverso l'anello META! E passa Baby Mario allo Yoshi successivo.

2 Il cronometro delle stelle

Quando il conto alla rovescia scende a zero...

Se vieni colpito da un nemico, Baby Mario cadrà dalla groppa di Yoshi. In questo caso, il cronometro delle stelle proteggerà Baby Mario per un po'. Il cronometro ti mostra quanto tempo hai a disposizione per recuperare Baby Mario. Se il conto alla rovescia scende a zero, Baby Mario verrà portato via dagli sgherri di Kamek. Cerca di recuperare Baby Mario prima che scada il tempo!

STELLE

Quando inizi un livel o il cronometro delle stelle è a dieci, ma aumenta di uno per ogni stella che Yoshi afferra nel livello. Il cronometro delle stelle può contare fino ad un massimo di trenta. Se il cronometro scenderà sotto il dieci, recupererà lentamente soltanto dopo che hai ripreso Baby Mario.

Tecniche utili

Se non riesci a raggiungere Baby Mario perché fluttua troppo alto nell'aria, per riacciuffarlo puoi colpirlo con un uovo. Puoi anche afferrarlo tirando fuori la lingua verso l'alto.

3 L'anello tappa

In ogni livello è presente un circolo di stelle chiamato anello tappa. Se ci passi attraverso, potrai continuare da tale punto, nel caso in cui tu perda una vita prima di raggiungere la fine del livello. Inoltre, attraversandolo, otterrai dieci stelle supplementari.
Se non riesci a completare il livello ed apparirà il messaggio di GAME OVER, dovrai iniziare il livello dall'inizio.

4 Lo schermo di pausa

Tutte le volte che premi START in uno dei livelli, puoi visualizzare lo **schermo PAUSA**. Con la pulsantiera di comando ✥ puoi effettuare la selezione e con il pulsante A puoi confermarla.

PROSEGUI
Prosegui nel gioco.

TORNA ALLA MAPPA
Esci dal livello e ritorna allo **schermo di selezione del livello** per sceglierne uno nuovo (i livelli che non hai ancora completato non verranno visualizzati).

RIPOSO
Questa opzione ti permette di entrare in modalità riposo. Per uscire dalla modalità riposo, basta premere contemporaneamente SELECT ed i pulsanti L e R. Per ulteriori informazioni sulla modalità riposo, vedi pagina 105.

5 Strumenti principali

Monete
Ci sono monete dappertutto. Con 100 monete otterrai 1-UP.

Monete rosse
In ogni livello ci sono 20 monete rosse nascoste. Se le raccogli tutte prima di raggiungere la meta, otterrai un punteggio incredibilmente alto. Inoltre, andranno ad aumentare il tuo totale monete.

Fiori speciali
In ogni livello ci sono cinque fiori. Raccogli tutti per ottenere 1-UP. Inoltre, i fiori valgono tanti bei punti.

Uova (ne puoi trasportare fino a 6)
Yoshi può trasportare fino a sei uova alla volta. Per fare le uova, puoi inghiottire i nemici o colpire determinati blocchi per trasformarli in uova. Se usi un uovo che non sia verde, comparirà uno strumento.

Uovo giallo → Monete
Uovo rosso → 2 Stelle
Uovo flash → Monete rosse

6 Interruttori e simili

In ogni livello ci sono interruttori e strumenti simili. Se non li sai usare nel giusto modo, non potrai accedere ad alcune aree segrete...

Blocchi messaggio
Colpiscili da sotto per ottenere suggerimenti molto utili.

Interruttori
Saltaci sopra per far comparire oggetti nascosti o per far accadere altre cose speciali.

Nuvolette alate
Quando le colpisci con le uova, appariranno stelle o monete. Oppure, succederà qualcos'altro...

Nuvolette freccia
Colpiscile con le uova: schizzeranno nella direzione verso cui è rivolta la freccia.

Condotti
Quando ti trovi sopra un condotto, premi Giù sulla pulsantiera di comando ✥ per avventurarti dentro. Se invece ti trovi al di sotto di un condotto, premi Su sulla pulsantiera di comando ✥ ed il pulsante A per entrare.

Chiavi e porte
Alcune delle porte che incontrerai nei diversi livelli sono dotate di serratura. La chiave si nasconde nelle vicinanze: trovala e ritorna alla porta chiusa. Sia questa tipo di porte che quelle normali possono essere aperte premendo Su sulla pulsantiera di comando ✥.

7 MINI GARE

Quando trovi una chiave e vorrai una porta con serratura, può avere inizio una MINI GARA. Se riesci a sconfiggere il tuo avversario nelle MINI GARE, puoi vincere strumenti speciali o vite extra.

Pallone bomba (BOMBA)
Per passare il pallone al tuo sfidante ripeti la sequenza di pulsanti mostrata sullo schermo. Perde chi ha il pallone in mano quando scoppia.

Palloni scoppiati (SCOPPIA)
Premi Giù sulla pulsantiera di comando ✥ mentre salti per eseguire uno schianto a terra. Fai scoppiare tutti i palloni che puoi. Vince chi trova quello giusto.

Gara di [illegible] (GARA SPUTO)
Afferra i cocomeri e premi il pulsante B per sputare i semi contro il tuo avversario. Per vincere, fai scendere a zero le energie del tuo sfidante.

Saltodanaio (MONETE)
Afferra al volo più monete che puoi prima che scada il tempo. Vince chi raccoglie più monete.

I talenti di Yoshi

1 Cocomeri ed attacchi speciali

In alcuni livelli, troverai cocomeri che si presentano in tre fantastici colori. Quando Yoshi afferra un cocomero con la lingue, otterrà un potere speciale. Basta premere il pulsante B!

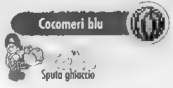
Cocomeri verdi

Sputa semi

Cocomeri rossi

Sputa fuoco

Cocomeri blu



Sputa ghiaccio

2 Super stelle & Mario Superstar

Se, in un livello, tocchi una super stella, Baby Mario aumenterà la sua potenza e diventerà invincibile per un breve periodo, durante il quale sarà in grado di infliggere gravi danni a tutti i nemici. I comandi che controllano Mario Superstar sono diversi da quelli di Yoshi.

B Corri veloce

B Arrampicati (tieni premuto)

A Volteggia (tieni premuto)

3 Metamorfosi

Tocca una bolla della metamorfosi e Yoshi si trasformerà nello strumento all'interno della bolla. Alcuni di questi strumenti hanno caratteristiche speciali.

Eliyoshi
Per pilotarlo usa la pulsantiera di comando ✥.

Yoshimobile
Premi i pulsanti A o B per camminare in punta di... gomme

Yoshimarina
Premi i pulsanti A o B per sparare un siluro.

Locomotiva di Yoshi
Premi i pulsanti A o B per correre veloce.

Carrotalpa
Per guidarlo usa la pulsantiera di comando ✥.

Per trasformarti di nuovo in Yoshi, tocca il blocco di Yoshi e Baby Mario è di nuovo con te!

La meta ed il tuo punteggio

1 La meta ed il tuo punteggio

Alla fine di ogni livello, troverai un anello meta. Il livello sarà completato quando Yoshi lo attraverse. I livelli completati ed i punteggi vengono salvati automaticamente dalla funzione di autosalvataggio.

2 Il tabellone del punteggio

Quando raggiungi la meta, apparirà un tabellone che indica il punteggio ottenuto. Per visualizzare il tuo totale punti parziale durante un livello, premi SELECT ed apparirà lo **schermo dei tuoi progressi parziali** (per ulteriori informazioni, vedi la pagina 114).

RECORD del livello

Cronometro delle STELLE (massimo 30)

MONETE rosse (massimo 20)

TOTALE PUNTI

FIORI speciali (10 punti per ogni fiore per un massimo di 50)

Punti ottenuti nel livello visualizzato

Punti ottenuti nel mondo visualizzato

Premi ottenuti nel mondo visualizzato (massimo 5)

Cerca di ottenere 100 punti!

3 BONUS CHALLENGE (SFIDA BONUS)

I fiori raccolti durante il livello vengono aggiunti all'anello meta. Se la roulette, girando, si fermerà su di un fiore, potrai partecipare ad una BONUS CHALLENGE (sfida bonus). Ci sono strumenti e vite in palio!

Scopri le carte (SCOPRI) Gira le carte e vinci gli strumenti sul retro. Ma se becchi la carta con Kamek perdi tutti gli strumenti raccolti in precedenza.

Gratta e vivi (GRATTA) Gratta tre caselle a tua scelta. Guadagnerai vite a seconda del numero di Mario che trovi.

Slot machine (SLOT) Premi il pulsante A per fermare ogni cilindro rotante. Puoi vincere 1-UP, 2-UP od addirittura 5-UP!

Ti aspettano altre BONUS CHALLENGE (sfide bonus)!

Strumenti speciali

1 Schermo dei tuoi progressi parziali

Premi SELECT all'interno di qualsiasi livello per visualizzare lo schermo dei tuoi progressi parziali. Accedi a questo schermo quando vuoi visualizzare il tuo totale punti parziale o se hai bisogno di strumenti speciali. Premi SELECT di nuovo per uscire dallo **schermo dei tuoi progressi parziali** e riprendere a giocare.

Potrai usare gli strumenti speciali ottenuti nelle BONUS CHALLENGES (sfida bonus) e nelle MINI GAME in qualsiasi punto del gioco, ad eccezione della sfida finale con il boss del livello. Per usare uno strumento speciale, selezionalo nello **schermo dei tuoi progressi parziali** e premi il pulsante A per confermare.

- Totale punti nel MONDO in cui ti trovi
- RECORD nel livello che stai giocando
- TOTALE PUNTI ottenuti
- Strumenti speciali
  Ne sono visualizzati fino a quattro, ma ne puoi custodire fino a 27!
- Situazione del cronometro delle STELLE
- Yoshi rimanenti
- MONETE raccolte

2 Strumenti speciali

Stella da 10 punti
Fai aumentare il cronometro delle stelle di 10.

Metamorfosi
Trasforma tutti i nemici sullo schermo in nuvolette alate.

Stella da 20 punti
Fai aumentare il cronometro delle stelle di 20.

Lente di ingrandimento
Scopri dove si trovano tutte le monete rosse del livello.

Sei uova istantanee
Dai a Yoshi una scorta completa di sei uova.

Super cocomero verde
Fai ingoiare a Yoshi un cocomero verde, così potrà sputarne i semi.

POW "dovunque"
Trasforma in stelle tutti i nemici presenti nello schermo.

Super cocomero rosso
Fai ingoiare a Yoshi un cocomero rosso, così potrà sputare fuoco.

Super cocomero blu
Fai ingoiare a Yoshi un cocomero blu, così potrà congelare i nemici.

MARIO BROS.

Selezione del gioco

Prima di iniziare

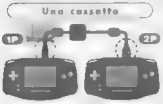
A MARIO BROS. CLASSIC possono giocare fino a quattro persone; due, tre o quattro possono sfidarsi in MARIO BROS. BATTLE (la modalità Lotta)

MARIO BROS. CLASSIC

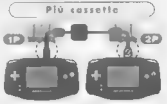
- Se giochi da solo a Mario Bros. Classic avrai bisogno di una sola cassetta di gioco.

- Giocando a Mario Bros. Classic con due o più persone sarà necessario disporre del numero esatto di cavi Game Link e una cassetta di gioco per ciascun giocatore.

MARIO BROS. BATTLE



- Per giocare MARIO BROS. BATTLE, si dovrà possedere il numero di cavi Game Link per Game Boy Advance necessari e una cassetta di gioco ad eventualmente una cassetta per ciascun giocatore.



- **Giocando con più cassette non è necessario effettuare il caricamento e la trasmissione dei dati.**
- **La modalità Lotta è uguale sia con una cassetta che con più cassette.**

Puoi usare questa cassetta di gioco con SUPER MARIO ADVANCE™ e SUPER MARIO WORLD™: SUPER MARIO ADVANCE 2

Comandi

Pulsante L (L)
- Sposta lo schermo su o giù (a seconda della posizione di Mario).

Pulsantiera di comando +
- Spostati con ◄ o ►
- Premi ▼ per abbassarti.
- Tieni premuto ▼ per accumulare energia e spiccare un salto super.

Pulsante R (R)
- Scatto.

Pulsante A (A)
- Salto.

Pulsante B (B)
- Raccogli oggetti o i giocatori rivali.
- Scatto.

START (START)
- Pausa.
- Gioca.

Iniziare

1 Con una cassetta

Cosa fare

(Il giocatore con la cassetta)

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console.
- Dallo **schermo del titolo** seleziona MULTIPLAYER e premi START. Il sistema controllerà se i cavi sono collegati correttamente.
- Dopo la verifica della connessione, sullo schermo apparirà PRESS START, dovrai allora premere START.
- In seguito seleziona LEVEL (livello di gioco) e imposta le opzioni FIREBALL (palla di fuoco) e HANDICAP (vantaggi, il numero di monete con cui ogni giocatore inizia il gioco).
  Usa ▲ e ▼ per selezionare una voce di menu e ◄ e ► per impostare una determinata voce.
- Il giocatore 1 dovrà poi premere il pulsante A per inviare i dati alle console degli altri giocatori.

*Durante il caricamento dei dati sarà possibile vedere Mario correre sullo schermo. Quando Mario raggiunge la parte destra dello schermo il caricamento sarà terminato.

*Giocando con i cavi Game Link per Game Boy Advance gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire i cavi. Per ulteriori informazioni sul collegamento dei cavi Game Link per Game Boy Advance, vedi capitolo "Gioco con più cassette e con una sola cassetta".

Cosa succede

- Mentre il sistema del giocatore 1 esegue il controllo delle connessioni dei cavi - sugli schermi degli altri giocatori correttamente collegati apparirà il logo GAME BOY.
- Quando il giocatore 1 avrà premuto START, sugli altri schermi collegati lampeggerà il logo NINTENDO. Ciò significa che è in corso il caricamento dei dati di gioco.
- Su ogni schermo apparirà un Mario di colore diverso per ogni giocatore, in modo da riconoscere facilmente il proprio Mario.

Se compare la scritta ERROR! spegnete tutti gli interruttori (OFF), controllate le connessioni dei cavi e ripetete l'impostazione del gioco.

2 Battaglia a più cassette

La **modalità Lotta** con più cassette è la stessa che con una cassetta, ma non è necessario effettuare il caricamento.

Giocatore 1

(Il giocatore con il piccolo connettore viola inserito nel suo Game Boy Advance).

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console (ON).
- Sullo **schermo del titolo** seleziona MULTIPLAYER e poi premi START per far apparire lo **schermo multi giocatore**.
- Premi nuovamente START per far apparire lo **schermo Seleziona gioco.** Successivamente scegli BATTLE.
- A questo punto seleziona LEVEL (livello di gioco) e imposta le opzioni FIREBALL (palla di fuoco) e HANDICAP (vantaggi, numero di monete con cui ogni giocatore inizia il gioco).
- Usa ▲ e ▼ per selezionare una voce di menu e ◀ e ▶ per impostare una determinata voce.
- Quando premi il pulsante A, un Mario di colore differente apparirà ad ogni giocatore. Premi START per iniziare il gioco.

Altri giocatori

- Dopo aver acceso i Game Boy Advance, scegliete MULTIPLAYER sullo **schermo del titolo**. Ogni giocatore aspetterà che il giocatore 1 esegua le impostazioni di gioco.
- Dopo che il giocatore 1 ha premuto START, apparirà un Mario di colore diverso per ogni giocatore. Premete START per iniziare a giocare.

Giocando nelle modalità con più cassette, tutti gli interruttori di accensione dovranno essere su OFF prima di inserire il cavo o i cavi Game Link per Game Boy Advance.

Il gioco

1 Vincere

Acchiappa le monete

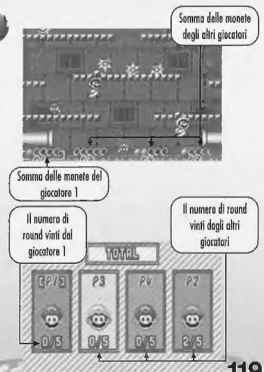
- Il primo giocatore che colleziona 5 monete, vince.
- Per ogni personaggio avversario sconfitto da uno dei tubi in cima allo schermo di gioco salterà fuori una moneta. Per capovolgere i nemici colpisci il pavimento sotto di loro. Quando sono capovolti, calciali fuori dallo schermo per eliminarli.
- Se tutti i giocatori sono a terra prima che 5 monete siano state raccolte, il giocatore in piedi è il vincitore.

2 Le mosse di Mario

- Se colpisci i tuoi rivali dal di sotto, rimarranno immobili per alcuni secondi.
- Se anche tu sei immobilizzato, premi ripetutamente il pulsante A per sbloccarti.
- Se salti sulla testa di un Mario rivale, premi il pulsante B per raccoglierlo. Premi nuovamente il pulsante B per lanciarlo contro i nemici o nel secchio dei rifiuti.
- Se sei stato raccolto da un altro giocatore premi ripetutamente ◀ o ▶ per scappare.
- Puoi saltare in alto e colpire la parte inferiore del blocco POW per immobilizzare tutti i tuoi rivali in un sol colpo. Puoi raccogliere e trasportare i blocchi POW saltando su di essi e premendo il pulsante B.

Schermo di gioco

1 Guarda lo schermo di gioco



Gioco

Il numero di monete collezionate da ogni giocatore viene mostrato durante il gioco.

- Se premi START durante il gioco e scegli START OVER (ricomincia), il gioco inizierà nuovamente dal primo round.

Dopo un round

YOU WIN (hai vinto) o YOU LOSE (hai perso) apparirà dopo ogni round.

Risultati totali

Il numero totale di vittorie per ogni giocatore apparirà fra i round.

- Premi START in questo schermo per iniziare una nuova battaglia.
- Il primo giocatore a vincere 5 round vince il gioco.

2 Descrizione dei nemici

Tartaspine Ribalta le tartaspine, i primi nemici che incontrerai, e falle sparire dallo schermo, ma stai attento perché ritornerranno dopo pochi secondi e saranno più veloci di prima.

Sfere di fuoco Se agisci nel momento giusto riuscirai a colpire il piano su cui si trovano proprio mentre atterrano, mettendole così fuori uso.

Congelino Se non riesci a mettere K.O. questo tizio, congelerà il suolo su cui cammini e ti farà scivolare.

Mosche armate Le mosche armate possono essere immobilizzate solo quando finiscono a terra. Per sbarazzarsene bisogna scegliere il momento giusto.

Granchietti I granchietti sono degli assi duri, quindi dovrai colpirli due volte per immobilizzarli. Sono anche molto più veloci delle tartaspine.

Usare il secchio dei rifiuti

Usalo bene e usalo spesso

Quando giochi nella **modalità di sfida** tra due giocatori verrà visualizzato il secchio dei rifiuti nella parte bassa del livello. Se ne fai un buon uso avrai molte probabilità di vincere!

- Se raccogli il tuo rivale e lo parti al secchio dei rifiuti, il coperchio si aprirà, potrai così buttarcela dentro. Il coperchio si richiuderà automaticamente tenendo quell'avversario allo largo per un po'.
- Quando sei nel secchio dei rifiuti, dovrai aspettare alcuni secondi prima che il coperchio si apra di nuovo. Quando si apre, salta fuori e ricomincia a giocare.
- Quando sei chiuso nel secchio dei rifiuti, l'altro giocatore potrà raccogliere delle monete, ma tu riceverai uno strumento speciale che potrebbe aiutarti a ribaltare la situazione!
- Se l'avversario si mette sul coperchio del secchio dei rifiuti per impedirti di uscire, usa il super salto per farlo cadere e poter così scappare dal secchio.
- Quando salti nel secchio dei rifiuti o se ti ci buttano, riceverai uno strumento a caso.

*Nel secchio ci sono quattro strumenti. Uno è un uovo che contiene uno degli altri tre strumenti disponibili. Non puoi sapere prima quello che riceverai, ma non dimenticare i vantaggi del secchio dei rifiuti quando elabori la tua strategia.

Il gioco

1 Un giocatore

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console. Seleziona SINGLE PLAYER (un giocatore) **dallo schermo del titolo** e premi START per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona MARIO BROS., poi premi il pulsante A o START per confermare.
- Colpisci i nemici dal di sotto per farli cadere e dopo dai loro un calcio per farli sparire dallo schermo ed eliminarli dal gioco. Sconfiggi tutti i nemici per terminare il livello.

2 Giocare con un minimo di due fino a quattro giocatori

Giocatore 1

(Quello con il piccolo connettore viola inserito nel suo Game Boy Advance).

- Inserisci la cassetta di gioco nel Game Boy Advance e accendi la console.
- Seleziona MULTIPLAYER e premi START.
- Premi START sullo **schermo del titolo** per passare allo **schermo Seleziona gioco**. Seleziona CLASSIC, poi premi il pulsante A o START per confermare.
- Per ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso sullo **schermo del titolo**. Premi START per iniziare a giocare.

Altri giocatori

- Accendete tutte le console e selezionate MULTIPLAYER.
- Quando il giocatore 1 preme START, sullo schermo di ogni giocatore apparirà un Mario di colore diverso. Il colore del Mario che vedete sarà lo stesso del Mario che userete per giocare.

Giocando in più giocatori è importante collaborare per poter terminare i livelli.

***Questa modalità richiede più cassette di gioco. Giocando con due o più giocatori sarà necessaria una cassetta di gioco per ciascun giocatore. È possibile anche utilizzare cassette di gioco Super Mario Advance e Super Mario World: Super Mario Advance 2.**

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... **uno per giocatore**

Cassette di gioco
- **Gioco con più cassette** ..... **una cassetta per giocatore**
- **Gioco con una cassetta** ..... **una cassetta**

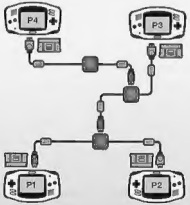
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... **Due giocatori: un cavo**
..... **Tre giocatori: due cavi**
..... **Quattro giocatori: tre cavi**

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.
2. Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.
3. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
4. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.

- Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.
- Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.



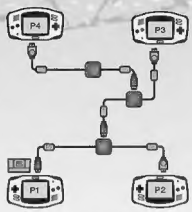
Game Boy Advance e cavo Game Link

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.
2. Collegate i cavi Game Link.
3. Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).
4. Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.
5. Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.

- Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.



Game Boy Advance e cavo Game Link

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.
- Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.
- Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.
- Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE